

AMSTAR
Informatique AMSTRAD
ISSN 0298-654 X
LA NUIT DES AMSTAR D'OR
DOSSIER DU MOIS :
JEU DE ROLE
GRAND CONCOURS EXCALIBUR ET AMSTAR :
100 LOGICIELS A GAGNER
LOGICIEL DU MOIS :
ACADEMY
AIR FORCE
FIRE
INERTIE
M 2817 - 10 - 10,00 F
3792817010002 00100
UBI Soft
Mensuel N° 10 - Juin/Juillet 1987
KNECHT 87

SOMMAIRE



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication :
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE – Denis BONOMO
Rédaction
Catherine VIARD – Olivier SAOLETTI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Photocomposition SORACOM
N. CHAPPE, B. RESTOUT, V. LEZOT
Dessins : FIDELTEX
Impression : LA HAYE MUREAUX
Photogravure : Bretagne Photogravure
Maquette
Jean-Luc AULNETTE - Patricia MANGIN
Service Rassort Réseau :
Gérard PELLAN – Tél. vert 05.48.20.98
Inspection des ventes
Christian CHOUARD
Abonnement - Vente au numéro
Catherine FAUREZ - Tél. 99.52.98.11
Secrétariat – Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Serveur télématique : 36.15 + MHZ
CCP RENNES 794.17V
Distribution NMPP
Dépôt légal N° 23571
Code APE 5120
Régie Publicitaire
IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33
Chef de publicité : P. SIONNEAU
Assistante : Fabienne JAVELAUD

Dernière minute :

Oxphar, le mariage du théâtre et de la micro-informatique. Le 2 juillet 1987, à la maison de la culture du Havre, aura lieu une expérience exceptionnelle à ce jour : la représentation d'Oxphar, spectacle fantastique et audiovisuel.
Initiative commune à la Compagnie de la Manicle et à Ere Informatique, Oxphar associe le spectacle vivant et le jeu d'ordinateur.
Avant la pièce, le public pourra se familiariser avec les thèmes et les personnages de la pièce grâce au jeu vidéo.
Si votre emploi du temps vous mène au Havre ce 2 juillet, ne ratez pas ce rendez-vous !

EDITORIAL

Ce mois-ci, vous allez être obligés de reconnaître que vous êtes vraiment super gâtés !... En effet, pour répondre à vos demandes très nombreuses, nous avons fait un dossier sur les jeux de rôle et d'aventure (enfin! direz-vous...). Par ailleurs, beaucoup d'entre vous se désolent de ne pouvoir joindre à l'envoi de leurs records de belles photos d'écrans. Vous allez pouvoir résoudre ce problème grâce à nos conseils. Et pour terminer, vous avez à nouveau l'occasion de gagner un logiciel de jeu grâce au concours Excalibur-Amstar...

La Rédaction



ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

▽	1001 BC	37	75
	1942	37	75
	3 D BOXING	19	39
	3 D FIGHT	22	45
▽	3 D GRAND PRIX	19	39
	3 D HUNTED EDGE	15	35
	ACE	44	89
	ACE OF ACES	47	95
	ACROJET	44	89
	ACTIVATOR	34	69
▽	ALIEN 2	34	69
	ALIEN 8	15	35
	ALIEN BREAK IN	15	30
▽	ALIEN HIGWAY	27	55
	AMELIE MINUIT	29	59
▽	AMERICA'S CUP	39	79
	AMSTRAD ACADEMY	47	95
	ANDROID 2	22	45
	ANNALS OF ROME	57	115
▽	ANTIRIAD	39	79
	ARKANOID	44	89
	ARMY MOVE	44	89
	ASPHALT	62	125
▽	ASTERIX	37	75
	ATHAWALPA	67	135
	AU REVOIR MONTHY	47	95
▽	AVENGER	32	65
	BACTRON	34	69
▽	BAD MAX	29	59
	BALL BREAKER	49	99
	BALLE DE MATCH	34	69
	BAT. D'ANGLETERRE	44	65
	BATTLE BEYOND STARS	22	45
	BIGGLES	32	65
	BIG 4	47	95
▽	BILLY LA BANLIEUE	32	65
	BLADE RUNNER	24	49
	BLAGGER	39	79
	BOMB JACK	27	55
	BOMB JACK 2	44	89
	BOULDERDASH 3	39	79
	BOUNDER	37	75
	BREAKTRHU	34	69
▽	BRUCE LEE	15	35
	CAMELOT WARRIORS	47	95
	CAULDRON 2	24	49
	CHILLER	15	35
	CITY SLICKER	39	79
	COBRA	44	89
	CODENAME MAT 2	24	49
	COMBAT LINX	22	45
	COMMANDO	24	49
	COMPUTER HITS 10	49	99
	CONFUZION	33	75
	CRAFTON ET XUNK	47	95
	CRYSTAL CASTLE	47	95
	CRYSTANN	82	165
	DAMBUSTER	25	55
	DAMES 3 D CHAMPION	57	115
	DAN DARE	44	89
	DANDY	42	85
	DARK STAR	22	45
	DEACTIVATOR	34	69
	DEATHVILLE	44	89
	DEEP STRIKE	39	79
●	DESPOTIK DESIGN	62	125
●	DOG FIGHT	49	99
	DONKEY KONG	39	79
	DRAGON'S LAIR	39	79
	DRAGON'S LAIR 2	47	95
	DYNAMITE DAN	39	79
	EAGLE NEST	49	99
	EDEN BLUES	27	55
	ELECTRA GLIDE	39	79
	ELECTRIC WONDERLAND	34	69
▽	ELEVATOR ACTION	34	69
▽	ELITE	42	85
●	DESPOTIK DESIGN	62	125
●	DOG FIGHT	49	99
	ENIGME A OXFORD	79	159
▽	EQUINOXE	24	69
▽	EREBUS	54	109
	EXPLODING FIST	15	35
	EXPLORER	34	69
●	EXPRESS RIDER	47	95
	FAIRLIGHT	37	75
	FIGHTER PILOT	15	30
▽	FIGHTING WARRIOR	19	39
▽	FIRE LORD	37	75
●	FLASH	64	129
	FLIGHT PAT 737	22	45
	FORMULA ONE SIMULATO	15	35
	FRANCE GEO	49	99
▽	FUTURE KNIGHT	39	79
	GALACHIP	29	59
▽	GALVAN	24	49
▽	GAUNTLET	37	75
	GHOST'N GOBLINS	29	59
▽	GHOSTBUSTERS	15	35
	GLADIATOR	44	99
	GLIDER RIDER	32	65
●	GOLD HITS 2	54	109
	GOLIATH	42	85
▽	GOONIES	37	75
	GRAND PRIX 500 CC	49	99
▽	GRAPHIQUE CITY	37	75
▽	GREEN BERET	22	45
●	GREYFIELD	49	99
	HACKER	24	49
	HACKER 2	44	89
	HANSE	74	149
	HARBALL	44	89
▽	HIGLANDER	24	49
	HIJACK	37	75
	HIT PACK 2	47	95
	HOWARD THE DUCK	44	89
	HUNTER KILLER	15	35
●	HYDROFOOL	47	95
	HYPERSPORTS	27	55
	IKARI WARRIORS	34	69
	IMPOSSABALL	42	85
	INFILTRATOR	42	85
	INTERNATIONAL KARATE	42	85
	INTO OBVILON	15	35
	JAIL BREAK	39	79
	JEUX SANS FRONTIERES	24	49
	JUMP JET	19	39
	KAT TRAP	44	89
●	KILLER KING	49	99
●	KINEKIT	44	89
	KNIGHT GAMES	37	75
	KNIGHT LORE	22	45
▽	KNIGHT RIDER	22	45
	KONAMI COIN OP HITS	34	69
▽	KONAMI'S GOLF	37	75
	KUNG FU MASTER	24	49
	KWAH	42	85
	L'AFFAIRE SYDNEY	62	125
	L'AIGLE D'OR	47	95
▽	L'HERITAGE	49	99
	LE GESTE D'ARTILLAC	67	115
	LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
	LEADER BOARD	44	89
	LES DENTS DE SA MERE	32	65
▽	LES LAUREATS	44	89
●	LEVIATHAN	47	95
	LIGHT FORCE	32	65
	LOGIST PACK	39	79
	LORD OF THE RING	37	75
	M'ENFIN	67	135
	MAD DOG	69	139
●	MAGMAX	44	89
	MANANTHAN 95	62	125
	MANIC MINER	22	45
▽	MARACAIBO	32	65
	MARBLE MADNESS	54	109
	MARTIANOIDS	47	95
	MASTER OF THE LAMPS	22	45
	MERCENAIRE	37	75
	MERCENARY	44	89
	MERMAID MADNESS	29	59
	METRO 2018	39	79
●	METROCROSS	47	95
▽	MGT	47	95
	MIAMI VICE	34	69
	MICROPPOL HITS	47	95
	MICROSAPIENS	27	55
▽	MICROSCRABBLE	37	75
▽	MILLE BORNE	24	49
▽	MINDSHADOW	19	39
	MISSION 2	39	79
	MISSION OMEGA	42	85
	MLM 3 D	47	95
	MONOPOLIC	37	75
	MONTHY ON THE RUN	37	75
	MOVIE	29	59
	MR FREEZE	22	45
	NEMESIS	44	89
▽	NEVER ENDING STORY	32	65
	NEXUS	37	75
▽	NIGHT GUNNER	24	49
	NIGHTSHADE	19	39
▽	NOW GAMES 3	27	55
	NOW GAMES 4	49	99
	OLYMPE	59	119
▽	ONE	39	79
	PACIFIC	27	55
	PACK ELITE	32	65
	PACMAN	47	95
	POSEIDON	27	55
	PRODIGY	39	79
	PYJARAMA	22	45
▽	PYRAMIDE D'ATLANTIS	42	85
	QUESTOR	42	85
●	RAID SCORPION	47	95
	RAID SUR TENERE	29	85
	RASPUTIN	37	75
	REBELS PLANET	42	85
▽	RED ARROWS	24	49
	REDHAWK	24	49
●	RELIEF ACTION	74	149
	REVOLUTION	34	69
	ROBBOT	49	99
	ROCK'N WRESTLE	32	65
	ROCKET BALL	37	75
▽	RODEO	39	79
	ROLAND IN TIME	15	30
	ROOM 10	34	69
	SABOTEUR	29	59
	SABOTEUR 2	47	95
	SAI COMBAT	32	65
	SAILING	44	89
	SAMANTHA FOX STRIP	42	85
▽	SAPIENS	24	49
●	SARACEN	44	89
	SCALEXTRIC	49	99
	SCOOBYDOO	34	69
▽	SECRET DU TOMBEAU	44	89
	SENTINEL	47	95
	SHAOLIN'ROAD	47	95
	SHOCKWAY RIDER	44	89
	SHOGUN	32	65
	SHORT CIRCUIT	44	89
▽	SKYFOX	19	39
	SOLD A MILLION 2	37	75
	SOLD A MILLION 3	37	75
	SPACE HARRIER	29	59
	SPACE SHUTTLE	39	79
	SPECIAL OPERATIONS	32	65
	SPELBOUND	15	35
	SPINDIZZY	39	79
●	SPY VS SPY 2	49	99
	STAIRWAY TO HELL	23	45
	STAR BOY	22	45
	STAR GLIDER	59	119
▽	STAR STRIKE 2	39	79
	STARION	22	65
	STARQUAKE	47	105
	STRATEGY	34	69
	STREAT HAWK	42	85
	STRIKE FORCE HARRIER	37	75
●	STRYFE	67	135
	SUB	39	79
	SUPER CYCLE	49	95
●	SUPER HITS	54	109
	SUPPERPIPELINE 2	15	35
	SWORD AND SORCERY	57	115
	TAI BOXING	34	69
	TARZAN	37	75
▽	TAU CETI	24	49
	TEMPEST	44	89
▽	TENNIS 3 D	39	79
	TENSION	54	109
	TENTH FRAME	52	105
	TERROR OF THE DEEP	49	99
	THANATOS	44	89
	THE GREAT ESCAPE	47	95
	THINK	44	89
	THOMAHAWK	44	89
▽	TOAD RUNNER	39	79
	TOBROUCK	44	89
▽	TOP GUN	37	75
	TORNADO LOW LEWEL	29	59
	TRAILBLAZER	37	75
	TRANSAT ONE	44	89
▽	TRIVIAL PURSUIT	54	109
	TROLLIE WALLYE	22	45
	TT RACER	34	69
	TURBO ESPRIT	27	55
	UCHIMATA	49	99
	VIRGIN ATLANTIC	49	99
	VOTEZ POUR MOI	42	85
●	WARLOCK	47	95
	WARLORD	44	99
	WARRIOR	37	75
	WAY OF THE TIGER	32	65
	WERNER	49	99
	WHO DARES WIN 2	29	59
	WINTER SPORT	32	65
▽	WORLD CUP	19	39
●	WORLD GAMES	52	105
	XARQ	49	99
	XENO	44	89
	XEVIOUS	42	85
▽	YIE AR KUNG FU 2	37	75
	ZAXX	39	79
	ZOIDS	39	79
	ZORRO	22	45

DISQUES

▽	1001 BC	59	119
	1942	57	115
	3 D GRAND PRIX	44	89
▽	ACE OF ACES	49	99
	ACTIVATOR	57	115
	ALIEN 2	69	139
	ALIEN HIGWAY	57	115
	AMERICA'S CUP	62	125
	ANTIRIAD	54	69
	ARKANOID	72	145
	ARMY MOVE	72	145
	ASPHALT	82	165
	ATHLETE	77	155
	ATLANTIS	67	135
	ATTENTAT	47	95
	AU REVOIR MONTHY	72	145
▽	AVENGER	54	109
	BALL BREAKER	72	145
	BARRY MAC GUIGAN	52	105
	BAT. D'ANGLETERRE	67	135
	BATMAN	52	105
	BIG 4	67	135
	BIG BAND	102	205
	BILLY LA BANLIEUE	67	135
	BLUE WAR	79	159
	BOB WINNER	89	179
	BOMB JACK 2	67	135
	BOUNDER	59	119
	BREAKTHRU	57	115
	BRIDGE PLAYER 3	74	149
	BRUCE LEE	22	45
	CAMELOT WARRIOR	77	155
	CAULDRON 2	52	105
▽	CINE CLAP	62	125
	CITY SLICKER	67	135
	COBRA	69	139
	CODENAME MAT 2	34	69
	COMPUTER HITS 6	77	155
	CRYSTAL BLEU	107	215
	CRYSTAL CASTLES	72	145
	DAKAR MOTO	89	179
	DAN DARE	59	119
	DANDY	69	139
	DEACTIVATOR	67	135
	DEATHVILLE	69	139
	DEEP STRIKE	67	135
▽	DESERT FOX	37	75
●	DESPOTIK DESIGN	92	185
▽	DISK MASTERTRONIC 1	29	59
▽	DISK MASTERTRONIC 2	29	59
▽	DISK MASTERTRONIC 3	29	59
●	DOG FIGHT	72	145
	DONKEY KONG	62	125
	DRAGON'S LAIR	47	95
	EAGLE NEST	72	145
	EDEN BLUES	49	99

	Titre		
▽	ELECTRA GLIDE	54	109
	ELITE	59	119
	ENIGME A OXFORD	109	219
	EQUINOXE	65	145
	EREBUS	64	129
	ETHNOS	92	185
	EX. FIST FIGHT. WARR	42	85
	EXPLORATEUR 3	87	175
	EXPLORER	67	135
●	EXPRESS RIDER	69	139
	FAIAL	84	169
	FAIRLIGHT	59	119
▽	FER ET FLAMME	79	159
	FIGHTER PILOT	34	69
	FIRE LORD	57	115
●	FLASH	89	179
	FOOT	32	65
	FRANCE GEO	72	145
	FRANK BRUNO BOXING	54	109
▽	FUTURE KNIGHT	57	115
	GALVAN	49	99
	GAUNTLET	59	119
	GLADIATOR	79	159
	GLIDER RIDER	52	105
●	GOLD HITS 2	72	145
	GOLDEN HITS	54	109
	GRAND PRIX 500 CC	59	119
	GRAPHIQUE CITY	89	179
	GREEN BERET	37	79
	HACKER	57	115
	HACKER 2	62	125
	HANSE	107	215
▽	HARDBALL	44	89
●	HAWAI	82	169
	HIGWAY ENCOUNTER	37	75
	HIJACK	47	95
	HISTOIRE D'OR	72	165
	HIT PACK 2	69	139
●	HYDROFOOL	64	129
	HYPERSPORTS	37	75
	IKARI WARRIORS	49	99
	IMPOSSABALL	67	135
	IMPOSSIBLE MISSION	77	155
●	INCANTATION	87	175
	INFILTRATOR	54	109
	INTERNATIONAL KARATE	59	119
▽	JACK THE NIPPER	59	119
	JAIL BREACK	52	65
	KAT TRAP	74	149
	KNIGHT GAMES	57	115
	KONAMI COIN OP HITS	54	109
●	L'ANTRE DE GORK	82	169
	LE CHEVALIER BLANC	72	145
	LE CINQUIÈME AXE	42	85
	LE PACTE	82	165
	LE PASSAGER DU TEMPS	97	195
	LEADER BOARD	69	139
▽	LES ANNALES DE ROME	69	139
	LIGHT FORCE	49	99
	LITTLE PEOPLE COMP	57	115
	M'ENFIN	84	169
	MAD DOG	89	179
●	MAG MAX	72	145
	MANHATAN 95	74	149
	MARACAIBO	62	125
	MASQUE	79	159
	MERCENARY	92	185
	MERMAID MADNESS	54	109
●	METROCROSS	79	159
▽	MGT	54	109
	MIAMI VICE	47	95
	MICROPOOL HITS	72	145
▽	MICROSCRABBLE	54	109
	MISSION OMEGA	62	139
	MLM 3 D	82	165
	MONOPOLY	97	195
	MONTHY ON THE RUN	64	129
	MOVIE	52	165
	NEMESIS	69	139
	NEXUS	64	129
▽	NIGHT GUNNER	34	69
●	NITROGLICERINE	87	175
	ONE	89	179
	OPERATION NEMO	77	155
▽	PACIFIC	42	85
	PACK ELITE	52	105
▽	PING PONG	49	99
	PRODIGY	69	139
▽	PYRAMIDE D'ATLANTIS	49	99
	QUESTOR	67	135
	RAID	29	59
	RED ARROWS	59	119
	RED HAWK	64	129
●	RELIEF ACTION	89	179
	RENEGADE	67	135
	RESCUE ON FRACTALUS	52	105
	REVOLUTION	64	129
	ROBBOT	54	109
●	ROBINSON CRUSOE	79	159
	ROCKY HORROR SHOW	42	85
	RODEO	82	165
	ROOM 10	58	119
	SABOTEUR	62	139
	SABOTEUR 2	69	139
	SAI COMBAT	47	95
	SAILING	62	125
	SAMANTHA FOX STRIP	62	125
▽	SAPIENS	44	89
●	SACAREN	72	145
	SCALEXTRIC	72	145
	SCOOBYDOO	47	95
▽	SECRET DU TOMBEAU	54	109
	SENTINEL	72	145
	SHAOLIN'ROAD	72	145
	SHOCKWAY RIDER	64	129
	SHOGUN	49	99
▽	SHORT CIRCUIT	64	129
	SIGMA 7	69	139
▽	SILENT SERVICE	44	89
	SOLD A MILLION 2	44	89
	SOLD A MILLION 3	52	105
	SORCERY PLUS	37	75
▽	SPACE HARRIER	39	799
	SPACE SHUTTLE	57	115
▽	SPINDIZZY	39	79
	SPITFIRE 40	52	105
▽	SRAM	39	79
▽	SRAM 2	54	105
	STAIRWAY TO HELL	69	139
▽	STAR GLIDER	72	145
	STAR STRIKE 2	57	115
	STARQUAKE	69	139
▽	STRIKE FORCE HARRIER	39	79
●	STRYFE	92	185
	SUPER CYCLE	69	139
●	SUPER HITS	72	145
▽	SW REPORTER	54	109
	SWORD AND SORCERY	47	95
	TAI BOXING	49	99
	TAU CETI	67	135
	TEMPEST	64	129
	TENSION	67	135
	TENTH FRAME	72	145
	TERROR OF THE DEEP	72	145
	THANATOS	67	135
	THE PAWN	87	175
	THEATRE EUROPE	69	139
	THOMAHAWK	57	115
▽	TOAD RUNNER	59	119
	TOBROUCK	62	125
	TOP GUN	49	99
	TOP SECRET	82	165
	TORNADO LOW LEVEL	64	129
	TRAILBLAZER	57	115
	TRIVIAL PURSUIT	94	189
	TURBO ESPRIT	52	105
	TYRANN	74	149
	UCHIMATA	72	145
	V	44	89
●	WARLOCK	67	135
	WERNER	77	155
	WINTER GAME	57	115
	XENO	57	115
	XEVIOUS	77	155
▽	YIE AR KUNG FU 2	62	125
▽	ZAXX	72	145
▽	ZOIDS	39	79
▽	ZOMBIE	44	89

COMMENT CALCULER VOS ÉCHANGES :

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs, la première est la valeur de reprise des logiciels envoyés, la deuxième le prix de vente des logiciels commandés.
Pour calculer vos échanges : additionnez les prix de vente des logiciels commandés, puis additionnez les valeurs de reprise des logiciels envoyés.
Effectuez ensuite la soustraction totale de la commande moins total de la reprise vous obtiendrez le montant de votre échange.
Si ce montant est négatif, il vous suffira de le déduire du montant de l'adhésion.

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

DES NOUVEAUTÉS ARRIVENT RÉGULIÈREMENT ENTRE LES DATES DE PARUTION DE DEUX NUMÉROS, N'HÉSITEZ PAS A NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES DERNIERS TITRES PARUS.

GAO

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM ______________________ PRÉNOM ______________________

ADRESSE ______________________

CODE POSTAL ____________ VILLE ______________________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
		TOTAL COMMANDE	

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ______________________ [ ]

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F ______________________ [+ 65 F]

MONTANT TOTAL ______________________ [ ]

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATERIEL ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

RECOMPENSE POUR AMSTRAD

Connaissez-vous le trophée "Tertiel" ? Il s'agit d'une récompense ayant pour but de mettre en valeur des produits se révélant comme d'incontestables réussites...
Amstrad l'a prouvé en 1986 en devenant le numéro un de l'informatique domestique... ce qui explique sa sélection cette année pour la performance de son ordinateur.



ENSEIGNEMENT ASSISTE PAR ORDINATEUR

Des entreprises en plein essor, ayant l'informatique comme point commun, se sont réunies pour publier un fascicule présentant une sélection de logiciels, de livres, de revues et de matériel informatique pour l'EAO.
IDEES s'adresse plus spécialement aux écoles, associations et parents d'élèves. Si vous voulez vous le procurer, il suffit de le demander à l'adresse suivante en joignant 2 timbres à 2,20 F pour les frais d'envoi :
Editions SORACOM
La Haie de Pan
35170 BRUZ

VIDEO AMSTRAD

Diversifiant sa gamme de produits déjà présents sur le marché de la hi-fi, AMSTRAD va commercialiser vers juin 87 un magnétoscope VHS au prix de 4000 F TTC. Ce magnétoscope, à chargement frontal, comporte 2 prises PERITEL (les abonnés à Canal Plus seront ravis !) et dispose d'une télécommande à infrarouge. Un appareil qui aura très certainement du succès !



AVIS AUX EDITEURS

La société ESAT Software nous communique qu'elle tient à la disposition des auteurs et éditeurs de programmes une série de protections physiques ou logiques sur Amstrad, CPC...
Pour plus de renseignements :
ESAT Software
55-57, rue du Tondu
33000 BORDEAUX Tél. : 56.96.35.23.

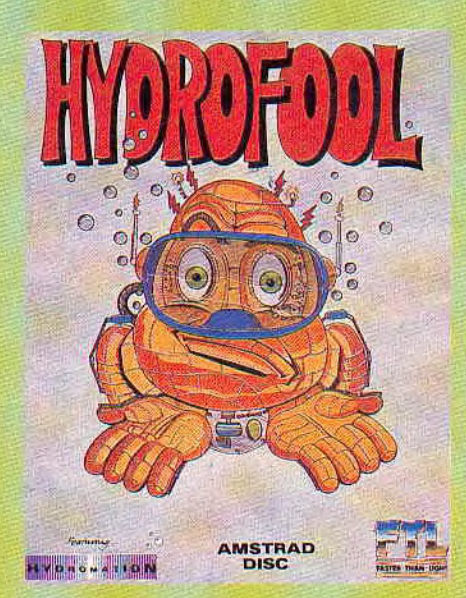
Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
— BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
— BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
— CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
— COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
— PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR :



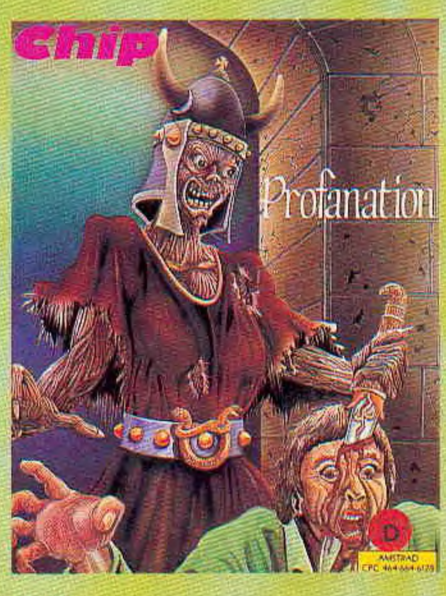
FIREBIRD

KINETIK : un jeu très étrange qui se déroule dans un monde non moins étrange : les lois de la pesanteur y sont abolies et vous allez rebondir de nombreuses fois avant d'arriver à maîtriser le déplacement de votre sphéroïde. C'est une condition nécessaire pour échapper aux nombreux ennemis énergétivores qui jonchent votre chemin.



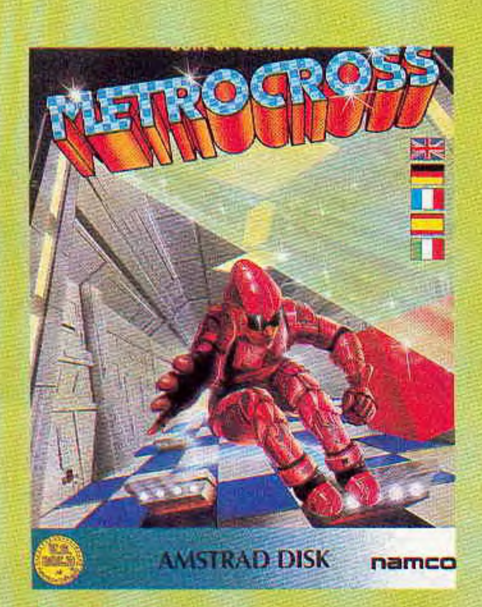
FTL

HYDROFOOL : un plongeur courageux est chargé de nettoyer le DEATHBOWL, un gigantesque aquarium planétaire. Pour cela, il faut retirer quatre bouchons qui, une fois enlevés, videront complètement l'énorme bocal. Un jeu aquatique qui nécessite des palmes, un masque, des bouteilles d'oxygène et un joystick.



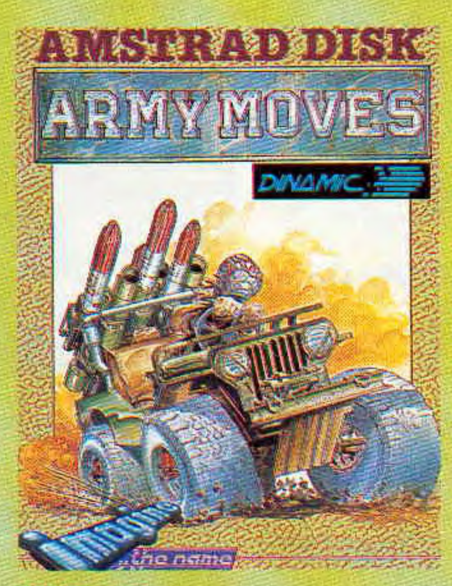
CHIP

PROFANATION : enfer et putréfaction, un jeu venu des profondeurs déroule ses labyrinthes sur nos écrans. Pourquoi êtes-vous ainsi parti à l'aventure dans ce château maudit ? Mais pardi, pour retrouver les portes du paradis infernal ! Vous n'avez qu'un fusil pour vous protéger des hordes sataniques, alors bon courage !



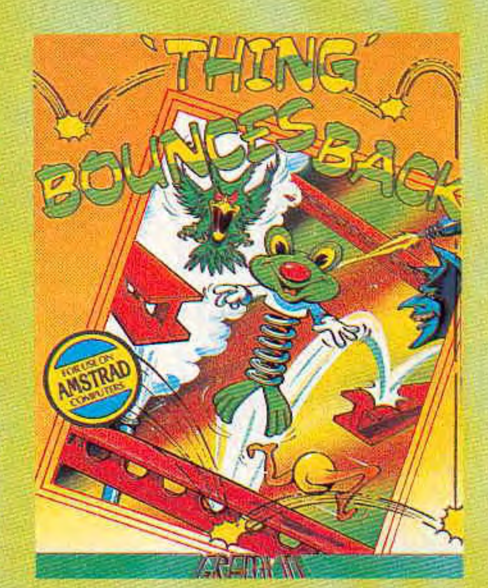
US-GOLD

METROCROSS : vous pensez avoir des réflexes rapides ? Essayez donc METROCROSS, vous changerez peut-être d'avis. 24 parcours de course à pied truffés de pièges : des haies, des skateboard, des tremplins se chargeront de mettre vos nerfs et votre joystick à rude épreuve. Serez-vous le seul, parmi des millions, capable de réfléchir en micro-secondes ?



IMAGINE

ARMY MOVES : la guerre-éclair est une fois de plus le thème d'un logiciel de jeu. Avec ARMY-MOVES, vous allez être successivement aux commandes d'une jeep, d'un hélicoptère, puis de vous-même. Votre mission : vous infiltrer au cœur des lignes ennemies et vous emparer de dossiers ultra-secrets. De l'action en perspective...



GREMLIN GRAPHICS

"THING" BOUNCES BACK : la "chose" dont il est question dans le titre est un petit personnage bondissant. Celui-ci doit arrêter le lutin malveillant dans ses mauvaises actions : un ordinateur est chargé de construire des jouets maléfiques. A vous de l'en empêcher en rassemblant le disque, la cassette, le listing et la puce adéquats.

THEME

SPECIAL JEUX DE ROLE ET D'AVENTURE

A cette époque de l'année où vous commencez à pouvoir passer plus de temps devant votre écran sans en faire pâtir vos autres activités, nous vous proposons un dossier du mois où vous devez nécessairement passer de nombreuses heures avant de pouvoir acquérir une petite expérience.
De plus, nous sommes certains de vous satisfaire car vous avez été très nombreux à faire la demande de ce thème.
Alors, sachez vous armer jusqu'aux dents aussi bien en combativité qu'en intelligence ou pouvoirs magiques et en avant toute pour la grande Aventure !...

LES TEMPLIERS D'ORVEN



Jeu de role

Avec ce logiciel, vous pénétrez dans le pur jeu de rôle par excellence, ce qui va nous permettre de présenter aux non-initiés ce qu'est cette catégorie de jeu très spécifique...
Au départ, vous devez faire preuve de talent de créateur puisque vous devez former entièrement votre équipe. Que les débutants se rassurent, chaque logiciel a prévu une équipe déjà prête à agir qui est conseillée aux débutants, afin de pouvoir acquérir une expérience... L'expérience est fondamentale dans le jeu de rôle car c'est grâce à elle que vous pourrez progresser. Dans Les Templiers d'Orven, vous avez quatre classes fondamentales : le guide, le guerrier, le scribe et le templier. Suivant la classe à laquelle il appartient, chaque personnage reçoit des pouvoirs physiques ou moraux. Vous devrez ensuite armer votre équipe ; pour cela, vous choisissez parmi les épées, les lances et boucliers suivant les moyens qui vous sont alloués.
Vous êtes alors fin prêt pour la première expédition qui démarre aussitôt après le rassemblement de l'équipe qui s'effectue à l'auberge (bien entendu !). Vous avez quatre scénarios à votre disposition : les ultimes donjons, la citadelle de Madonas, les cavernes de Xand et les gardiens du savoir. Chaque scénario possédant trois niveaux, vous pouvez considérer que vous n'êtes pas prêt de voir la fin...
Malgré tout, le but final est toujours le même : nettoyer les lieux des démons et monstres qui l'habitent. Il vous faut compter sur vos coups d'épées ou sur vos sortilèges pour espérer abattre les obstacles... L'écran présente le lieu de l'action (le plus souvent un labyrinthe en 3D) sur sa partie gauche et le reste de l'écran vous indique l'action en cours et la liste des personnages encore en vie. Un dernier détail avant de vous inviter à rentrer dans l'aventure : les équipes que vous avez créées et perdues précédemment peuvent passer à l'ennemi et vous apporter ainsi des difficultés supplémentaires... (Diabolique, non ?).





MYSTIQUE

Jeu de rôle

A cette heure avancée de la nuit, l'auberge est pleine à craquer... On ne compte plus les cruches de vin servies et l'atmosphère fortement enfumée atteste sans problème d'une consommation intempestive de tabac... Il faut dire que la foule est tellement captivée par l'étrange histoire que raconte Mineld !

Je vous sens bouillant d'impatience car vous aimeriez bien savoir vous aussi toute l'histoire... Allez, je vais être sympa et vous livrer tous les détails de cette histoire vieille de 12 ans (mais attention ! Tout ceci doit rester top secret).

Depuis maintenant quatre heures, Mineld n'arrête pas de délirer sur deux individus nommés Toth Eybown et Toth Adhem. Ils sont les fils du grand maître Toth Eghon et de la sombre Thlomana, maîtresse de l'entropie et des arts obscurs. D'après la légende (mais est-ce bien une légende ?...), ils doivent revenir sur le plan dockan pour y régner... Et le signe annonçant ce proche retour est enfin apparu ! C'est pourquoi, ce jour-là, dans la ville d'Azon, un moine se présente afin de lever toute une armée. La foule est hypnotisée et tous les nouveaux fidèles se dévêtissent et suivent le moine en laissant tomber leurs armes. Suivant le principe bien connu des vases communiquants, des poches qui se vident permettent d'en remplir d'autres... C'est donc ainsi que les fils de Toth Eghon ont amassé un véritable trésor !... Personne n'a plus jamais eu de nouvelles des disciples fraîchement recrutés. Par contre, il apparaît comme certain que, depuis, le trésor est gardé par les six seigneurs d'Araghan. Alléchant, n'est-ce pas, cette possibilité de richesse ! Seulement voilà, il n'y a apparemment qu'une seule personne qui serait susceptible de connaître la cachette exacte du trésor ; il s'agit du vieil Ermite Kobann. C'est ainsi qu'en s'embarquant dans cette grande aventure, votre but premier est de rencontrer Kobann... avant d'accéder à la richesse (matérielle ou morale ?)...

Comme tout bon jeu de rôle qui se respecte, vous devez commencer par créer vos personnages. Après avoir choisi un nom, une race et un alignement, l'ordinateur se charge de déterminer aux dés, de façon aléatoire, les valeurs des différentes caractéristiques de chacun des personnages... A vous de savoir ensuite s'il est viable ou non...

Après être passé chez Taillefer l'armurier, afin de donner du poids à votre équipe, il ne vous reste plus qu'à commencer à progresser comme dans tout jeu d'aventure



(les ordres possibles sont affichés en bas de l'écran). Avant d'arriver à la phase la plus intéressante du jeu (les donjons, bien sûr !), il faut encore passer par un labyrinthe qui a pour but essentiel de vous familiariser avec les sorts et les méthodes de combat.

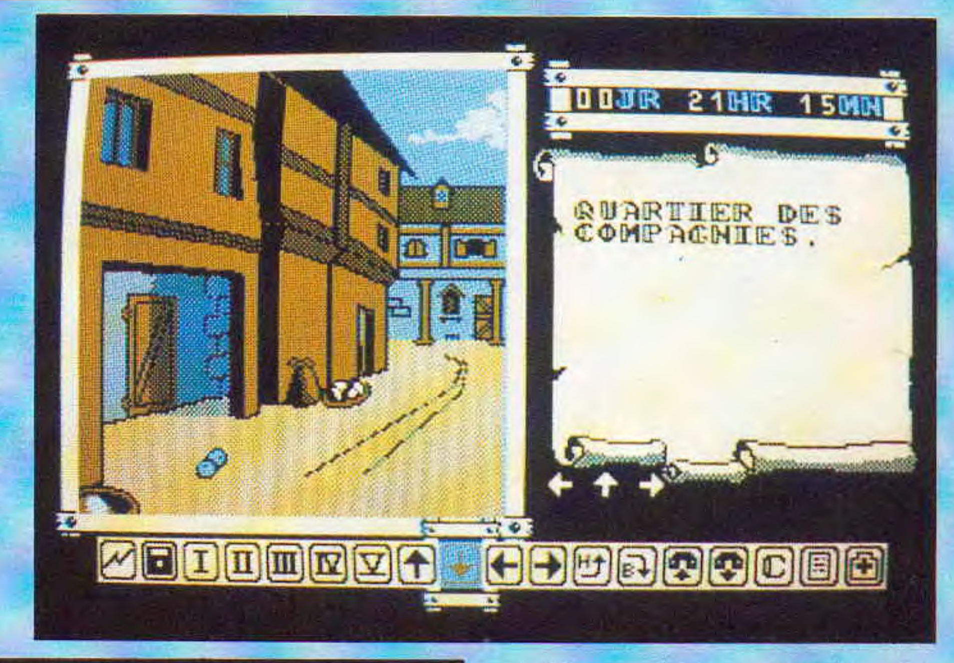
Avec Mystique, vous aurez entre les mains un jeu de rôle de bonne qualité où le graphisme a vraiment "l'empreinte de la maison", avec des réminiscences de Faïal ou La Cité Perdue. De plus, je peux vous annoncer qu'il y aura très certainement une suite...

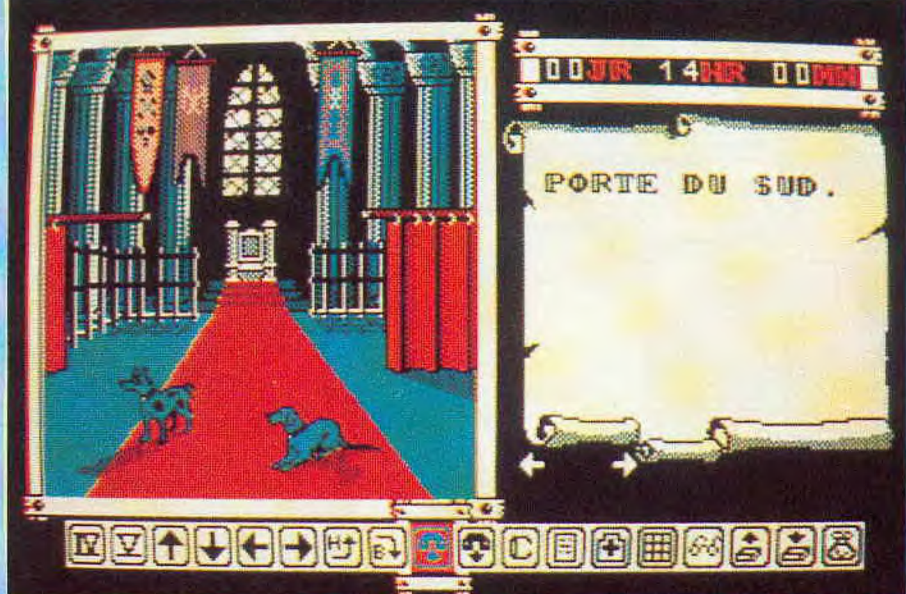
A noter que ce jeu ne fonctionne pas sur 464.

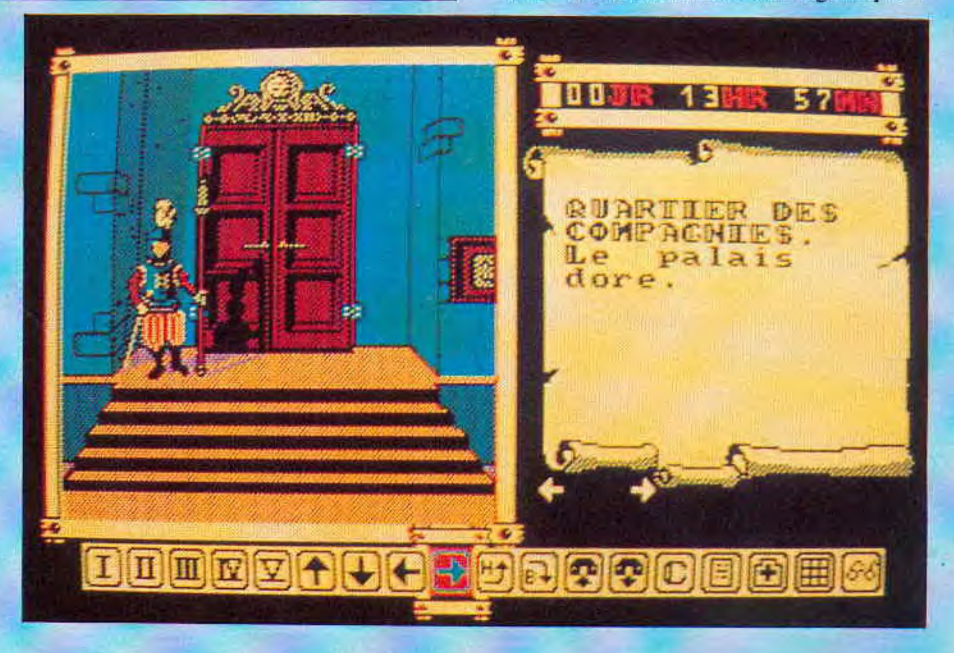
FER ET FLAMME

Jeu de rôle

Le royaume de Thulynte était certainement le plus agréable à habiter et le plus serein des royaumes, jusqu'au jour maudit où un étrange cavalier se présenta aux abords de Génide, paisible village situé au nord-ouest du royaume. Curieusement, le personnage présentait tout à la fois des signes extérieurs de très grande fatigue et une profonde détermination que l'on pouvait voir dans sa manière d'avancer : toujours droit devant...
Le Mal venait de faire son entrée dans le paysage sous la forme de Khaal. Ne s'arrêtant pas au village, il alla directement sur les hauteurs du mont Karnryte et, à ce moment-là, se déroula une cérémonie fort étrange : faisant tournoyer son bâton de pèlerin au-dessus de sa tête, il fit se fendre le ciel et c'est ainsi qu'apparut la citadelle devant lui servir de refuge. Avec cette demeure, arrivait toute une légion de Miniens, sorte de morts-vivants qui ne tardèrent pas à répandre une peur panique dans tout le royaume. Voyant cela, le roi Ulrik ne trouva rien de mieux que de partir sur la pointe des pieds...
Dès lors, il ne reste plus que vous, mercenaire de la puissante Guilde de Kishan, pour réussir une périlleuse mission : vaincre et détruire Khaal. Vous êtes quand même autorisé (je dirais même plus : il est fortement conseillé...) à prendre une équipe avec vous composée de guerrier, magicien, elfe, voleur, chevalier, clerc, nain ou Tinigen... étant donné les pouvoirs maléfiques de Khaal.
Avec votre équipe, vous devez vous déplacer sur un territoire gigantesque (pas moins de 100 cartes et environ 40000 lieux où vous pouvez effectuer une action !). Lorsque vous pénétrez dans une ville, vous devez l'explorer tout en sachant que vous pouvez rencontrer des amis qui vous donneront de précieux renseignements, mais aussi des monstres contre lesquels vous devez livrer combat...
Avec Fer et Flamme, vous vivez l'aventure au premier degré. Ce logiciel peut être placé dans le tiercé gagnant des bons jeux de rôle (à vous de trouver les deux autres...). En effet, tous les ingrédients qui font un bon soft sont là : intérêt du scénario, graphisme remarquable, choix et validation des actions par l'intermédiaire d'icônes (28 vous sont proposées vous permettant de réaliser 26 actions...). De plus, il est facile de comprendre la signification de chacune d'elles par simple interprétation graphique.
La conclusion est claire et nette : les amateurs de jeux de rôle se doivent de posséder Fer et Flamme dans leur logithèque...







OMEGA PLANETE INVISIBLE

Aventure



Jeu d'aventure ou jeu de rôle ? Je me suis longtemps posé cette question à propos de ce logiciel. En effet, si on retrouve la définition des personnages propre aux jeux de rôles, la suite se déroule sous forme de commandes verbe + action, ce qui est typique des jeux d'aventures. Bizarrre, bizarre. Mais que ces préoccupations hautement métaphysiques ne nous empêchent pas de jouer.

Voici le topo : un tyran mégalomaniaque et intergalactique, portant le charmant prénom de NAXORG, a décidé de devenir le maître de l'Univers (rien que ça !). Pour cela, il emploie les moyens les plus radicaux : destruction des planètes rebelles et déportation des prisonniers vers DENEB VIII. Cette planète est un pénitencier d'où personne n'a pu encore s'échapper. Il faut dire qu'il existe autour de ce monde un champ de force qui ne permet les déplacements que dans un seul sens : de l'extérieur vers la surface.

Quant à NAXORG lui-même, il a décidé de s'installer sur Oméga, un monde dont très peu de personnes connaissent l'emplacement exact. Pour éviter toute tentative d'assassinat envers le tyran, la planète Oméga a été rendue invisible. Vous avez alors tous les éléments en main : votre mission est de localiser Oméga et de supprimer NAXORG. Pour cela, il ne faut pas partir seul, la création d'une équipe s'impose. Sur la disquette de jeu, on vous propose une option "aventure d'Idris" dans laquelle les personnages sont déjà créés. Cette option permet aux débutants, ainsi qu'à ceux qui ont lu la nouvelle jointe, de se plonger immédiatement dans le bain de cette épopée.

La création d'un personnage passe par 5 définitions : les caractéristiques telles que intelligence, connaissance, force, dextérité. 80 points sont à répartir entre ces différentes qualités. Celles-ci conditionnent le métier du personnage : Astrot, Ranger, Télépathe, Mentat, Pirate ou Xéno. La race est choisie parmi celles peuplant l'Impérium : humain, suricate, mutant, robot, cométoïde. Il faut ensuite choisir un nom et la couleur du personnage (ceci pour différencier les individus de même race).

L'écran est divisé en 3 : la partie représentation du décor est la plus importante ; une autre partie est réservée à l'affichage des points de vue et d'expérience de chaque personnage ; dernière partie d'écran : les commandes et messages sont affichés juste sous le décor. Pour le moment, vous êtes en mode "Cosmos", c'est-à-dire que vous voyagez à bord de votre vaisseau de planètes en planètes. En effet, il va vous falloir trouver 6 indices sur chacune des 6 planètes pour localiser Oméga, repaire de l'infâme NAXORG.



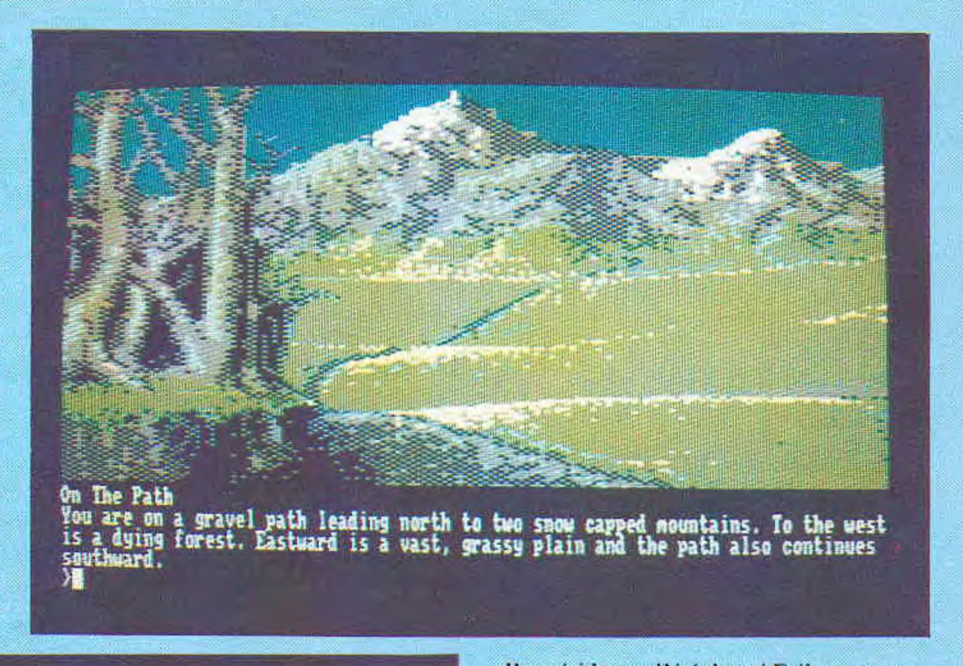
Le déplacement se fait par une succession de commandes Est, Ouest, Sud ou Nord. Il existe des lieux intéressants à visiter (mis à part les planètes) : ce sont les bases où vous trouverez nourriture et armes. La liste des actions possibles est donnée dans le manuel et comprend 29 verbes. Les commandes sont entrées sous forme d'abréviations : 1 AT A signifie le personnage 1 (de votre équipe) attaque le personnage A. Heureusement, la présence de la touche COPY, répétant la dernière action, permet de bien s'en sortir lors des combats. Si la nouvelle livrée avec la disquette et le manuel est bien faite, en revanche les graphismes laissent à désirer et, à mon avis, n'ajoutent rien au réalisme. En tout cas, le challenge vous attend : seul contre l'armée de l'Impérium, saurez-vous vaincre NAXORG l'impitoyable ?

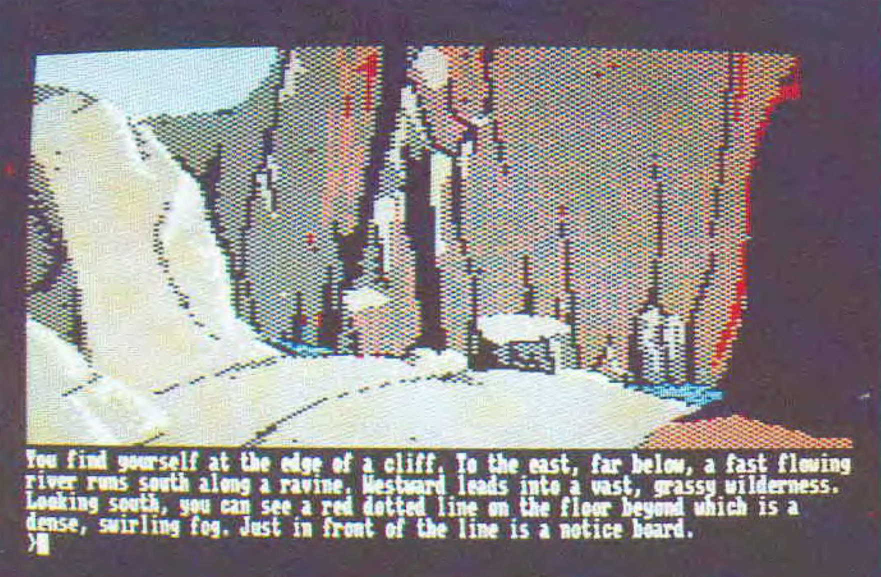


THE PAWN

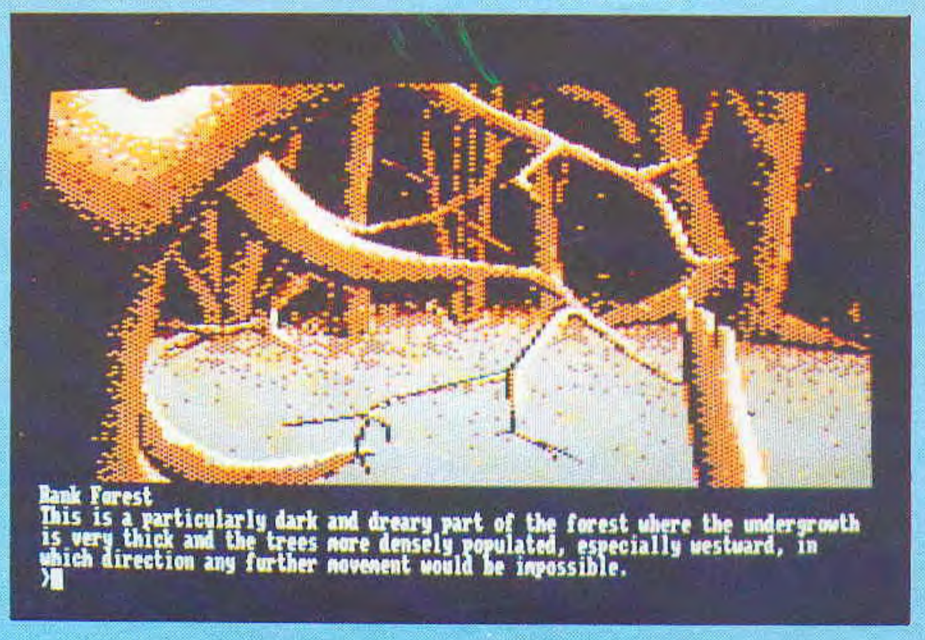
Aventure

The Pawn arrive sur nos Amstrad précédé d'une réputation plus qu'élogieuse. Ce succès est dû, bien sûr, aux possibilités graphiques de l'Amiga et de l'Atari 520 ST. On pouvait se demander si les images supporteraient le transfert sur Amstrad. La réponse est positive. Vous n'avez d'ailleurs qu'à regarder les photos d'écran pour en être convaincus.
L'aventure commence un beau matin, alors que votre réveil ne s'est pas déroulé dans votre chambre comme vous en aviez l'habitude, mais au beau milieu d'un paysage étrange et magnifique. Au nord, des montages enneigées ; à l'est, une prairie verdoyante ; au sud, une allée barrée d'une ligne rouge infranchissable ; et, enfin, à l'ouest, une forêt presque impénétrable.



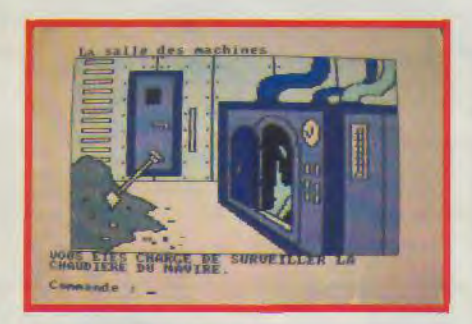


Vous êtes au cœur du monde de Kerovnia. Votre principale préoccupation : vous échapper de cet univers. Mais vous vous rendez compte que le programme offre d'autres alternatives.
L'inventaire des objets en votre possession est rapidement fait : une chemise, un jean et un bracelet métallique couvrant tout votre avant-bras.
Ne me demandez pas à quoi cet ornement peut-il bien servir, je n'en sais strictement rien. Et puis ce n'est pas la peine d'essayer de l'ôter, il résiste à toutes vos tentatives. Les ordres sont entrés sous forme de phrases pouvant être complexes. Un exemple : je saisis le bifteck et je tue le magicien. Bien sûr, je traduis, le logiciel ne comprenant que l'anglais. C'est d'ailleurs son principal défaut. Donc l'analyseur syntaxique est très puissant et le message : "Je ne comprends pas" n'apparaîtra pas souvent. Quelques endroits à visiter : la forêt mourante (traduction littérale) dans laquelle se cache un arbre creux ; le palais d'or résidence d'été du roi Erik et ses gardes joyeux ; la hutte du gourou hilare. Il y a aussi dans The Pawn quelques personnages pittoresques : John, un marchand d'armures, mais puisque vos poches sont vides de pièces d'or, les achats seront remis à plus tard. Kronos le magicien et sa plateforme de pierre volante vous demande de lui rendre service en portant un message au roi Erik. Méfiez-vous, la lettre est piégée ! (je le sais : j'en suis mort). De plus, le souverain ne fera pas un bon accueil au messager.
Rassurez-vous, je ne révèle pas de secrets capitaux, l'aventure est à peine entamée. Il est préférable de lire la nouvelle livrée avec le logiciel (ce que je n'ai pas fait à ma grande honte). D'autant plus que l'action (!) s'interrompt parfois pour laisser place à une procédure de protection (cela consiste à entrer un mot contenu dans la nouvelle).
Un grand jeu d'aventure pour anglophiles et 6128 uniquement.



CONCOURS AMSTAR EXCALIBUR

Amateur de jeux d'aventure, de rôle ou lecteur assidu d'Amstar, saurez-vous répondre aux huit questions portant sur les logiciels suivants : Globe-Trotter, La Cité perdue et Faial ?
Pour être parmi les cent premières bonnes réponses et gagner ainsi un logiciel offert par **EXCALIBUR,** renvoyez-nous cette page après avoir coché les bonnes réponses.



GLOBE-TROTTER :

Lequel de ces deux continents n'est pas visité dans Globe-Trotter ?
- ☐ L'Afrique
- ☐ L'Amérique du Sud

100 LOGICIELS A GAGNER



LA CITE PERDUE

Quelle température fait-il à votre arrivée ?
- ☐ 35
- ☐ 29

Dans quelle île se situe la Cité Perdue ?
- ☐ Mac Dowell
- ☐ Kursay

FAIAL

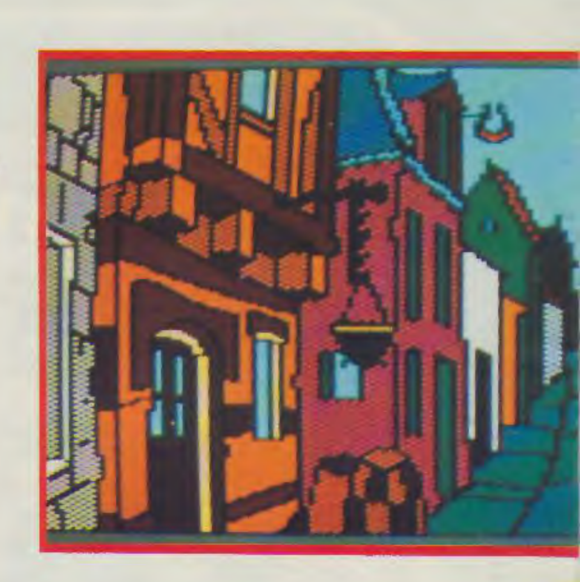
Comment se nomme la princesse des Licornes ?
- ☐ Kazaar
- ☐ Laike

Votre épée s'appelle :
- ☐ Soulsaper
- ☐ Excalibur

La rune de téléportation est :
- ☐ Kakutoui
- ☐ Keparti

L'ogre préfère boire :
- ☐ Du vin amer
- ☐ Du vin de myrte

Le Dieu des prêtres de l'île du lac sans fond se nomme :
- ☐ Shalidar
- ☐ Darn Ais



Règlement :
Après avoir répondu aux huit questions, renvoyez cette page avant le 15 AOUT à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Pour recevoir votre lot si vous êtes parmi les heureux gagnants, n'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées :

Nom : . . . . Prénom : . . . . Age : . . . .

Adresse complète : . . . .

Type de machine : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Logiciel(s) d'Excalibur que vous possédez déjà : . . . .

Petit tuyau :
Les réponses aux questions peuvent être découvertes facilement par la lecture des numéros 4, 7 et 8 d'Amstar !

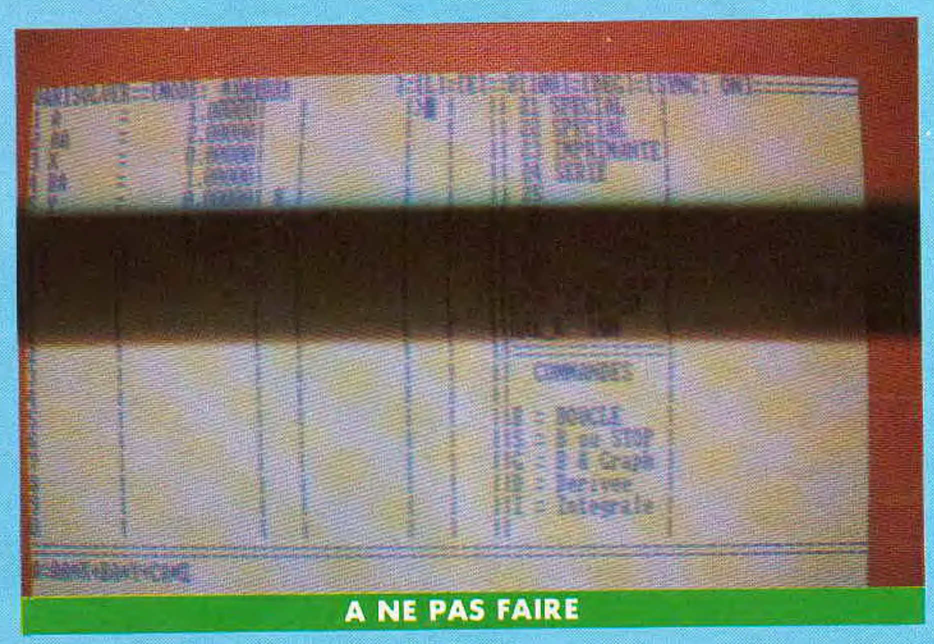
PHOTOS D'ECRAN
COMMENT LES REUSSIR...

Vous êtes de plus en plus nombreux à participer à la rubrique du Coin des As... Vous savez que nous demandons une photo d'écran comme preuve du score établi et, bien souvent, vous vous arrachez les cheveux pour essayer d'obtenir une photo où le score soit au moins lisible !...

E X E M P L E S



A FAIRE



A NE PAS FAIRE

Nous allons essayer de venir à votre secours en vous donnant quelques règles élémentaires pour réussir ces "fichues" photos d'écran.

Tout d'abord, l'idéal serait d'avoir un appareil photo 24 × 36 où vous pouvez régler la vitesse au quart de seconde... Mais, la majorité d'entre vous n'ayant sûrement pas ce type d'appareil, nous nous contenterons des conseils suivants :

— Ne jamais utiliser de flash !

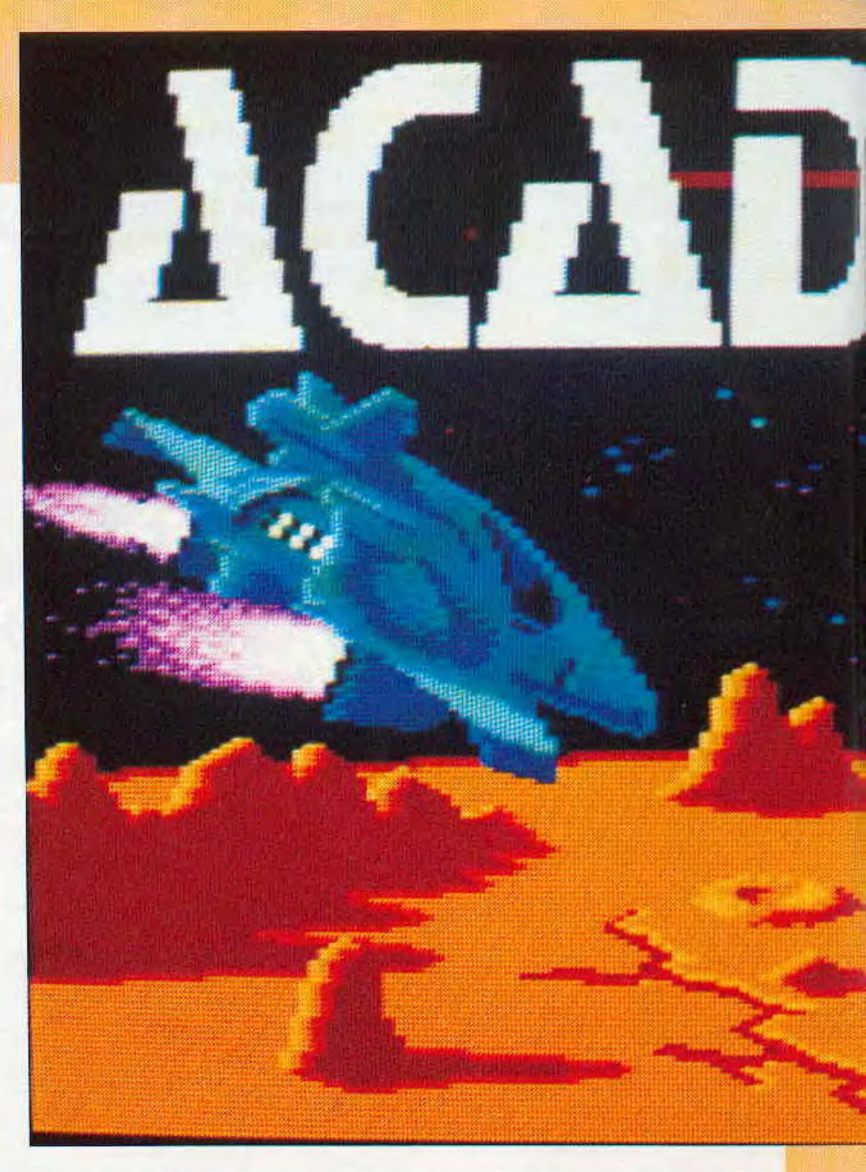
— Faire le noir total dans la pièce où vous vous trouvez et régler la luminosité de votre écran (qui doit être propre !) au maximum.

— Si vous n'avez pas la possibilité de mettre votre appareil photo sur un pied, le poser sur une table ou autre...

— Lorsque vous prenez la photo, appuyez sur le déclencheur de façon continue et le plus lentement possible sans faire bouger votre appareil (mais non, ce n'est pas acrobatique !).

Voilà, c'est tout ! Maintenant, nous attendons avec impatience de voir si ces quelques conseils vont porter leurs fruits...

LE LOGICIE





ACADEMY

Arcade

"L'école des pilotes de skimmers est heureuse de vous annoncer que votre candidature a été retenue. Nous vous informerons ultérieurement des démarches administratives nécessaires". Hourra, j'ai réussi ! L'école de l'élite va m'accueillir dans ses murs. C'est mon père qui va être surpris, lui qui croyait que j'étais un bon-à-rien.

Souvenez-vous, ce furent vos premières pensées lors de la réception de cette hololettre. Aujourd'hui, après 4 ans d'école, il ne vous reste que les épreuves pratiques pour être admis pilote. Lorsque je dis : "Il ne vous reste plus qu'à", je suis loin de la vérité. Il s'agit en fait des épreuves les plus terribles puisqu'elles peuvent aboutir à une issue fatale. Si vous ne vous êtes pas enfui à l'annonce de votre mort possible, c'est que vous êtes un être d'exception.

Le premier écran présente un menu à 7 options. Le choix se fait grâce à une petite flèche guidée par joystick ou à l'aide des touches du clavier. L'option "nouvel élève" est inévitable, elle effacera le nom par défaut inscrit en bas de l'écran (Jean Dupont !).

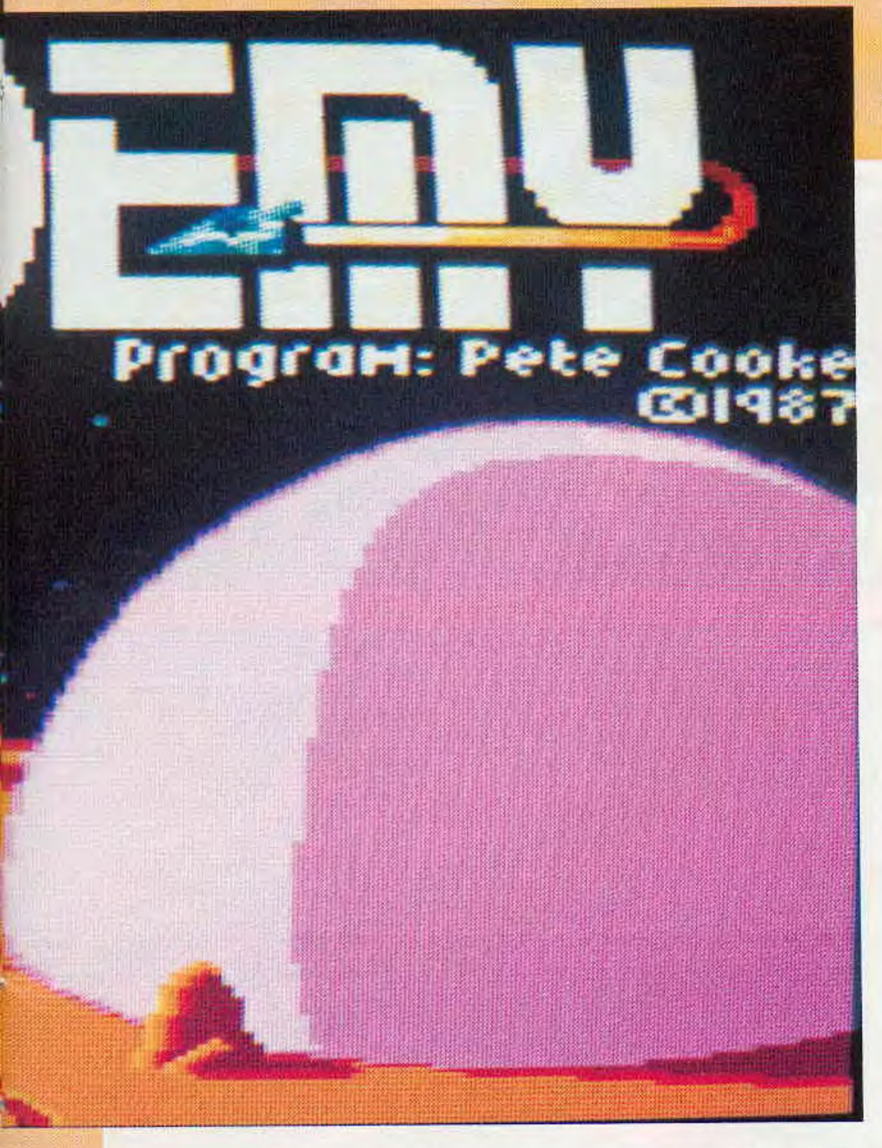
Les autres options comptent parmi leurs rangs, la modification des touches de contrôle, le catalogue de la disquette ou de la cassette, le chargement et la sauvegarde d'une partie en cours et le bulletin de progrès. Au départ, on vous propose 4 missions différentes. Vous devez réussir un total de 90 % pour pouvoir passer au niveau suivant.

Voyons un peu les armes qui vous sont offertes : le véhicule tout d'abord. Le vaisseau d'attaque ou skimmer est un appareil totalement modulable au niveau de ses équipements. 3 skimmers sont présents pour démarrer le jeu, il s'agit du GCS Lénine, Lincoln et Wilson. Bien entendu, si ces appareils n'étaient pas à votre goût, il suffirait de sélectionner l'option "Nouveau skimmer".

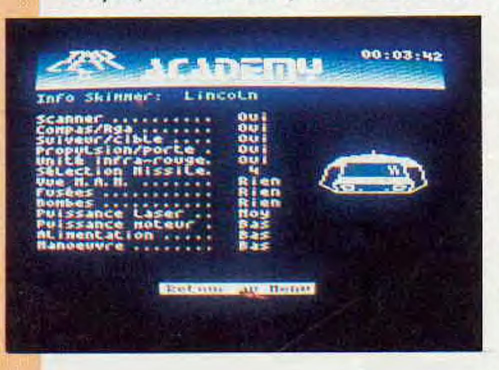
Comment construit-on un skimmer ? C'est très simple : il faut tout d'abord entrer les différents instruments qui équiperont le futur vaisseau. Le scanner est particulièrement utile pour repérer les ennemis et



L DU MOIS



autres mines. On trouve également des compas, des suiveurs, une unité infra-



rouge, plus une fournée de lasers, missiles, fusées et bombes. De quoi faire sauter plusieurs fois les mondes explorés ! Il ne faut pas croire qu'il est possible de se construire un skimmer super-rapide, super-armé et ultra-équipé. Vous disposez d'un budget limité et le poids total de l'appareil ne doit pas dépasser 100 mégatonnes. Vous allez donc devoir limiter vos ambitions.

Après avoir accepté le bon compromis, il vous reste à définir la position des indicateurs sur le panneau de contrôle. Là aussi, on se sert du pointeur pour placer les différents écrans. La couleur du fond et la "trame" sont à déterminer. Le programme pousse la prévenance jusqu'à vous indiquer les possibilités de chevauchement. Votre skimmer est maintenant terminé, donnez-lui un nom et sauvez-le sur disquette. Vous allez maintenant tester sa couleur en pleine action. Pour cela, sélectionnez une des premières missions. On vous donne tout d'abord une brève explication, puis une description textuelle et graphique de la planète où vous allez être envoyé.

La mission est choisie, apparaît alors le panneau d'instrumentation du skimmer. Dans la fenêtre des messages, s'inscrit "Skimmer prêt. Tapez aide ou toute autre commande". En tapant "aide", vous obtiendrez la liste des commandes disponibles. Mettez les viseurs en position "ON" puis tapez "lancement". L'écran de contrôle passe par toutes les couleurs et affiche la surface de la planète. Le plus souvent, il fait nuit, seul l'appareillage infra-rouge vous permet d'y voir quelque chose (les fusées éclairent également le sol durant quelques instants). Ensuite, de petits points noirs apparaissent sur le scanner. Sont-ils amis ou ennemis ? Vous le saurez très vite !

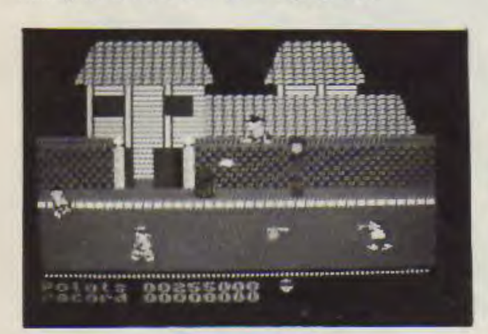
Academy, sous-titré T au Ceti II, est un jeu d'arcade intelligent : si vous foncez, tous lasers dehors, il y a fort à parier que vous ne survivrez pas longtemps. Même si les graphismes ne sont pas époustouflants, ils sont tout de même plus que corrects. Le fond sonore permet de se sentir encore plus dans l'ambiance. Voilà la qualification de ce logiciel : un jeu avec une atmosphère.

Des nouveautés LORICIELS sur AMSTRAD à casser la baraque ; je ne vous dit qu'une seule chose, courez chez votre revendeur, les softs sont arrivés.

COSA NOSTRA

Les Mafiosis sont de retour

Al Capone, à côté, c'était de la rigolade. Aujourd'hui, l'Organisation s'est encore renforcée ; chacun dirige son secteur, et ensemble ils terrorisent la bonne vieille ville de Chicago.
Il y a Ruddy, le gangster cambrioleur, Johny qui contrôle tout le trafic de stup, Tony l'homme de main, et enfin El Padrino qui mène tout son monde à la baguette.
Et le policier véreux alors, mais oui, il y a toujours un policier véreux dans les histoires ! Eh bien Franky tentera de tenir au mieux ce rôle.



Votre tâche à vous, va consister à mettre en cabane tout ce beau monde, mais comme ce ne sont pas des enfants de choeur, ce ne sera pas une partie de plaisir.
Le jeu se déroule dans les rues de Chicago, où à chaque détour, vous risquez de tomber nez à nez avec le gang qui veut votre peau.

Alors, pas de sentiments, et tirez sur tout ce qui bouge !
Très bien réalisé, COSA NOSTRA est un jeu d'arcade où vous allez rester accroché a votre joystick.
Très bon programme.

Prix	140 F/198 F
Machine	AMSTRAD
Genre	arcade/aventure
Intérêt	16
Graphisme/Animation	☆☆☆☆

LE PACTE

Esprit es-tu là ?

Laura se mis en route vers la maison et je vis dans son regard un je ne sais quoi de bizarre. Le parquet craqua et je sentis un long frisson descendre le long de mon dos, un froid glacial à vous fendre l'échine.
La vieille batisse, sombre et lugubre nous acceuillait en son sein, Laura, Wilson, moi et le chien Black.

Scéances de spiritismes, communication avec l'au-delà. Les verres tournent et les guéridons s'excitent. On s'y croirait !

Spiritisme et ambiance glacée, ce jeu d'aventure avec animations, supplante tous ses rivaux, car il apporte un souffle nouveau. Aux moments les plus cruciaux, le tonnerre gronde et la maison s'ébranle.

Sachez avant tout, qu'en cas d'échec, vous ne serez plus jamais comme avant ...
LE PACTE un très bon jeu d'aventure graphique, qui contient tous les ingrédients fantastiques et angoissants, pour vous surprendre.

Prix	220 F
Machine	AMSTRAD (disque uniquement)
Genre	aventure
Intérêt	17
Graphisme/Animation	☆☆☆

FLASH

Alerte rouge

BUUUuu...UUu, les sirènes hurlaient dans la nuit noire, les officiers et les soldats courraient à en perdre haleine. Ils subissaient là un entraînement intensif, dans l'un de ces camps fortifiés de la nouvelle planète.
C'était l'alerte rouge ! On venait de détecter la présence d'extra terrestres qui semblaient vouloir s'intaller sur notre territoire.
Volontaire, vous partez avec une petite équipe de quatre hommes. Quatre surhommes, devrais-je dire. Mi-robots mi-hommes, ils se transforment à volonté selon le terrain et la tactique à employer : voitures tous terrains, hélicos ou chars d'assauts.
Voilà un très bon jeu d'hyper-arcade ; une présentation étonnante de qualité, une animation graphique très belle, et un effet de transformation très bien rendu.

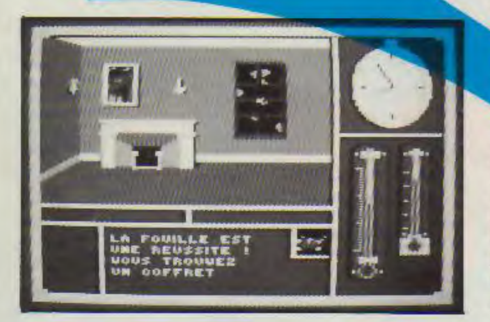
Prix	140 F/198 F
Machine	AMSTRAD
Genre	arcade/aventure
Intérêt	19
Graphisme/Animation	☆☆☆☆

PUBLI REDACTIONNEL

INVITATION

Minuit, l'heure du crime

Jeu d'aventure plein de ressort, **INVITATION** vous entraîne dans le monde inquiétant des sciences occultes. Votre tâche : tenter de déposséder un Manoir des créatures qui l'occupent.
Pour cela, regardez partout, intéressez vous à tout ce qui traîne, décriptez les énigmes, découvrez les passages secrets, et surtout, surtout, dénichez les armes qui vous permettront de freiner les assauts continuels des monstres.



Le scénario est agréable, les graphismes de bonne qualité et le plan des lieux assez clair; en effet, chaque pièce est représentée par quatre vues différentes, qui vous permettent d'analyser chaque recoin, et de fouiller tranquillement, avant de vous faire surprendre par quelques monstres... Votre aventure est limitée dans le temps; elle débute à 18 heures, et s'interrompt au plus tard à minuit, minuit heure du crime, minuit et la rencontre avec ...

Prix .... 140 F/198 F
Machine .... AMSTRAD
Genre .... aventure
Intérêt 16
Graphisme/Animation .... ☆☆☆

LES CHIFFRES ET LES LETTRES

Comme à la télé...

Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas les neuronnes qui s'entrechoquent, **LORICIELS** vient de sortir cette superbe adaptation du jeu télévisé bien connu : LES CHIFFRES ET LES LETTRES. On s'y croirait.
Intelligement conçu, ce logiciel vous propose, outre un mode d'entraînement indispensable, une option Aide qui vous permet de vous perfectionner dans l'une ou l'autre des matières.
Notons aussi la particularité intéressante qu'est la possibilité de faire concourrir votre ordinateur contre les participants du jeu télévisé, en simultané.
Très performant, **LES CHIFFRES ET LES LETTRES** possède un dictionnaire complet, et de nouveaux algorythmes qui semble mettre ce logiciel à l'abri de tout échec; il a d'ailleurs battu les deux champions de France, au cours de la finale télévisée.
Un beau palmarés à son actif...
Alors, tous à vos claviers, et que l'Esprit soit avec vous.

Prix .... 295 F
Machine . disque pour AMSTRAD, C.64,puis IBM PC
Genre .... réflexion
Intérêt 17
Graphisme (C.64) .... ☆☆☆

LAST MISSION

De l'arcade pure et dure

Action et vitalité pour LAST MISSION, qui vous propose une extermination en masse de tous les objets non identifiés se trouvant dans la salle des machines d'une construction moderne, genre Beaubourg.

Les graphismes et l'animation sont très réussis. Vous slalomez, à bord de votre dirigeable, entre des lignes hautes tension, des lasers dernier cri, des canons à feu et une multitude d'ennemis aux formes et caractéristiques différentes.

Ça vrille et tournicotte dans tous les sens; de ce fait, la progression au travers des différents tableaux (fort nombreux) sera ardue.

En conclusion, un super jeu d'arcade pour les purs et durs.

Prix .... 140 F/198 F
Machine .... AMSTRAD
Genre .... arcade
Intérêt 17
Graphisme/Animation .... ☆☆☆☆

REJOIGNEZ LES LEADERS, ET DEVENEZ UN LEADER.

Toujours en quète d'inédit et d'originalité, **LORICIELS** leader Français, recherche de nouveaux auteurs de logiciels et des graphistes. Si vous avez réalisé un logiciel ou si vous voulez vous intégrer à une equipe de développement sur ATARI ST, AMIGA, IBM PC ou AMSTRAD,

Contactez vite **LORICIELS** - département édition
81 Rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL : (1) 47.52.11.33

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui attention la classe ! On va apprendre à faire de belles pages d'écran; pas du tarabiscoté qui clignote mais de la présentation PROPRE, stylée. Les "pro" n'ont qu'à bien se tenir ; on va leur montrer que l'on sait faire aussi bien, et en peu de lignes BASIC.
Il y a deux sortes de programmes : le petit bout d'essai que l'on tape pour voir si ça marche et LE programme, celui que l'on est assez fier de montrer. STOP ! Avant de montrer il faut bien présenter. Je m'explique : si votre plat préféré vous était servi dans une assiette en aluminium toute cabossée, et sur une table encombrée d'épluchures et de papiers gras : l'apprécieriez-vous comme il se doit ? Certes non ! (Si vous avez répondu oui je ne vous connais plus). Eh bien pour un logiciel c'est pareil. S'il est bon il faut débarrasser l'écran de tout un tas de petites choses qui agacent. Voyons d'abord lesquelles :

CE QU'IL NE FAUT PLUS FAIRE

– Ecrire ou posez des INPUT en haut à gauche de l'écran : beurk !
– Ecrire de longues phrases toutes en lettres majuscules : très pénible à lire
– Ecrire des lignes les unes sous les autres sans laisser une ligne vide de séparation.
– Faire un groupe de lignes tout en haut de l'écran, ou tout à gauche. C'est pire avec un BORDER !
– Mal choisir ses couleurs : pas assez ou trop de contraste. Couleurs qui "bavent" !
– Faire des écrans surchargés (des CLS!)
– Abuser des couleurs clignotantes (Pitié !)
– Abuser des BIP ou CHR$ (7).
– Afficher le résultat d'une division en lui laissant ses neuf décimales. (On a vu çà le mois dernier).
– Des écrans trop vides qui manquent d'explications. Même vous, deux mois après, vous ne saurez plus ce qu'il faut faire à ce passage là !
Voilà pour l'aspect désordre. Voyons à présent l'aspect bâclé des INPUT :
– Lorsqu'une question **n'attend qu'un seul caractère** (O, N, 1, 2, 3,etc), être obligé de faire ENTER ; ou pire, être obligé de taper la lettre en majuscule !
– Les questions pas claires du tout
– Laisser le "?" des INPUT
– La réponse que l'on tape SOUS la ligne de la question
– Permettre à l'utilisateur d'entrer des réponses idiotes, ce qui plus loin provoquera le plantage du programme où l'affreux "REDO FROM START" (=recommencez) ; parce que le distrait a tapé des lettres ou des ponctuations au lieu d'un nombre.
– Faire des questionnaires trop longs du style formulaires de l'Administration. Vous aimez ?

Résumons

Un programme destiné à des gens civilisés et saints d'esprit doit être :
– IMPLANTABLE
– CLAIR
– NON LASSANT
Une page d'écran bien faite est celle qui **rassure** l'utilisateur. Il n'y a que dans les jeux de rôles ou d'aventures où l'on accepte d'avancer dans un champ de mines. Pas dans les autres programmes!

LE CENTRAGE DROITE-GAUCHE

La pire galère c'est d'y aller "au pif", du genre "Pour cette phrase je vais la faire partir en colonne 12, et si ça ne vas pas je rectifierai....". Non seulement ça n'ira pas, mais il faudra au moins trois retouches ! Et rien que pour une seule phrase. Faut être maso... La position de départ (le LOCATE) peut être déterminée de deux manières :
1 – par une réglette graduée, en carton mince, que l'on pose sur l'écran lors de la programmation. (On va s'en faire une) ;
2 – par le calcul, mais c'est le CPC qui le fera.
Quand une "chaîne" est centrée il y a autant d'espaces à droite qu'à gauche ; évident. La somme de ces deux tronçons de "blancs" c'est la longueur de ligne (exemple 40 en MODE normal), moins la longueur de la chaîne. Evident...Donc le départ de la phrase (ou "tabulation horizontale") c'est (40-longueur) divisé par deux : Pour centrer la chaîne A$ sur la ligne 12.

```
LOCATE (40-LEN (A$))/2, 12 :
PRINT A$
```

Cette formule est fastidieuse à écrire chaque fois, alors servons-nous dans le listing 1 de DEF FN que nous avons vu le mois dernier.

Nos trois premières chaînes ont des longueurs paires, CPC est impair (3), de ce fait le centrage parfait est impossible par LOCATE. Les lignes 80 et 90 montrent que notre fonction "maison" est très... compréhensive. Regardez le beau travail que font les lignes 140 à 170 : dix noms de villes centrés et écrits une ligne sur deux pour faire plus propre. Avouez que vous en auriez bavé avec dix LOCATE laborieusement évalués "au pif". Ici aucun calcul de ma part, le CPC est plus fort que moi en calculs, alors...

En fait il est prudent à cette formule d'ajouter +1, car si la longueur de l'écran de la chaîne est égale à la longueur de l'écran, notre formule donnerait un LOCATE 0,...et çà planterait. On est à l'abri avec ce +1.

LISTING 1

```
10 ' CENTRAGE CALCULE PAR LE MICRO
20 MODE 1
30 ' creons la fonction Centrage FN CT
40 DEF FN CT(A$)=(40-LEN(A$))/2 : ' 40 e
n MODE 1, 80 en MODE 2, 20 en MODE 0
50 B$="Centrage calcule par BASIC"
60 LOCATE FN CT(B$),9:PRINT B$
70 ' pour un mot court
80 LOCATE FN CT("COUCOU"),11:PRINT "COUC
OU"
90 LOCATE FN CT("XXXX"),13:PRINT "PAIR"
100 LOCATE FN CT("AAA"),17:PRINT "CPC"
110 M$="Une Touche SVP":LOCATE FN CT(M$)
,23:PRINT M$:CALL &BB06
120 ' Centrages en serie 1 ligne sur 2
130 CLS
140 DATA LYON,MARSEILLE,AGEN,TOULOUSE,RE
NNES,ANGOULEME,METZ,ANNECY,NICE,GRENOBLE
150 FOR N=1 TO 10:LIGNE=N*2
160 READ V$:LOCATE FN CT(V$),LIGNE:PRINT
 V$
170 NEXT
180 END
```

LA REGLETTE DE CENTRAGE

C'est un outil indispensable. Je ne programme jamais (même sur gros ordinateur) sans l'avoir à portée de main.

Pas question de la trouver dans le commerce, car elle doit être faite "sur mesures" pour un écran. Chacun se fait la sienne avec un morceau de bristol (cartoline) de 24 x 4 cm. C'est donc gratuit...

Mode d'emploi

Je veux centrer en ligne 6 la phrase "AMSTAR est une revue super" en MODE 1. Je tape d'abord :

260 LOCATE, 6 : PRINT "AMSTAR est une revue super" (sans faire ENTER!!).

Puis je pose ma réglette sur l'écran juste SOUS cette chaîne pour mesurer sa longueur. Je lis "26", mais en fait je m'en moque, je lis en fait le nombre inscrit sous ce "26", à savoir "8". C'est la tabulation horizontale pour le LOCATE j'amène le curseur sur la VIRGULE après LOCATE, je tape 8, et ENTER cela donne :

260 LOCATE 8, 6 : PRINT "AMSTAR etc"

Sur le verso de cette réglette j'ai l'échelle pour le MODE 0 et sur l'autre bord l'échelle pour le mode 2.

Vous avez le morceau de cartoline ? Il ne reste plus qu'à y tracer ces graduations (longueurs et tabulations). Pour cela je vous ai fait un programme ultra pratique, mais que l'on peut trouver un peu "luxueux". Pas pour frimer mais pour y glisser de nouvelles petites astuces de programmation. Vous n'avez rien contre ?

Tout d'abord il vous demande le MODE (0,1 ou 2), alors il affiche une ligne de chiffres 1 à 0, 1 à 0, etc. Le premier zéro c'est dix, le deuxième c'est 20, etc. OK ? Placez votre réglette en dessous en faisant coïncider l'angle gauche avec le "1" de gauche. Puis, sans la faire bouger, faites vos petits traits de graduations (stylo ou crayon). Terminé ? alors ENTER et posez la réglette sur la table.

Il apparaît alors un tableau de correspondances longueurs/tabulations.

Reportez ces tabulations sous les graduations de longueurs déjà faites. C'est tout. Tapez RUN pour traiter le MODE suivant.

LE PROGRAMME DES REGLETTES

Le tableau final de correspondances est présenté sur deux fois deux colonnes. Donc selon le MODE concerné ces colonnes n'auront pas la même hauteur : 5, 10 ou 20 lignes. Vous remarquerez que ce tableau est toujours centré EN HAUTEUR quel que soit le nombre de lignes à afficher. En effet, le centrage en hauteur d'une page d'écran est presque tout aussi important que le centrage en largeur. Avouez qu'un minuscule tableau (ou texte) de 5 à 7 lignes collé en haut d'un écran vide, ça fait un peu tocard, non ?

Sauvegardez bien le listing 2, et surtout le "module" lignes 50000 à 50090, car il figurera pratiquement dans TOUS vos programmes futurs.

Décortiquons un peu ce listing :

– Ma suite de chiffres n'est écrite qu'en ligne 20. Mes chaînes de 20, 40 et 80 chiffres je les construis par "concaténations" lignes 30, 40 et 50. Non seulement c'est bien pour un fainéant mais ça évite les erreurs...

– Ligne 80 : super important ! je demande le MODE (0, 1 ou 2), soit **un seul caractère.** La variable TEX$ rassemble les **réponses possibles,** puis GOSUB vers ce fameux sous-programme 50000. Que fait-il ? En bas de l'écran il affiche les réponses possibles, et si vous en pressez une autre ça vous engueule par un bip. Si la réponse est valable **vous n'aurez pas à faire ENTER** et le programme se poursuit.

– Ligne 90 : le module nous renvoie le nombre K qui est **la place** de votre réponse dans le TEX$, ainsi que R$ qui

n'est autre que votre réponse validée. On reparlera de ce module. Connaissant le MODE M choisi, on connaît alors la longueur L d'une ligne d'écran.

– Lignes 110 et 130 : ces deux LOCATE seront toujours centrés quel que soit le MODE car il tient compte de L.

– Ligne 140 à 180 : on prépare le tableau de résultats ; en MODE 1, parce que lire les chiffres minuscules du MODE 2 sur un écran couleur (jaune sur bleu) n'a vraiment rien d'agréable. On construit la ligne légende LEG$ et le trait continu à base de CHR$ (154) avec notre R$ (0,1 ou 2) au centre.

Le LIG de la ligne 180 c'est le numéro de la ligne de départ pour le centrage en hauteur : nos colonnes auront une hauteur égale au quart de L plus 2 (la ligne légende et le trait), d'où cette formule barbare.

– Ligne 220 : pourquoi trois dièses alors que deux auraient suffi ? Mais pour que ça compte comme espaces pour la tabulation et la séparation des colonnes ; qu'il y ait des nombres à 1 ou 2 chiffres le PRINT USING assure.

– Lignes 240 à 290 : colonnes de droite ; on ne réécrit pas la légende et le trait, donc le LIG de départ est calculé plus bas. Vous avez vu mes PRINT USING à 3 ou 4 dièses ? J'ai d'abord étudié mon coup sur du papier quadrillé pour ces dièses. Pas fou...

N'oubliez pas le END final, il y a le module MENU derrière.

Une fois ce programme sauvegardé, faites :

DELETE-290

SAVE "MENU", A

Ce précieux petit utilitaire sera joint à vos programmes futurs par

MERGE "MENU"

Il met les "lettres-réponses" en majuscules.

VARIATIONS SUR INPUT

C'est avec PRINT le premier mot BASIC que l'on apprend, aussi on croit le connaître. Erreur ! C'est bien plus vaste que l'on ne le croit.

Tout d'abord il y a plusieurs façons de l'utiliser :

– INPUT N qui donne un "?" sur la ligne **suivante**. Oh ! que c'est primitif...

– INPUT "Nombre" ; N. On reste sur la même ligne mais il y a toujours le "?" à la suite de la chaîne légende "Nombre".

– INPUT "Nombre", N. Idem mais sans le "?".

Laissez un blanc après la chaîne légende, sinon le curseur collera à la fin de celle-ci, et ça fait moche.

– INPUT A$, B$ attend DEUX valeurs A$ et B$ séparés par une VIRGULE avant de faire ENTER, sinon vous aurez droit au "? Redo from start" (= recommencez). Il faut éviter ces INPUT à virgules, ils sont trop dangereux pour les étourdis.

– Si la légende est une variable L$ on ne peut écrire INPUT L$, V$, car bêtement il va attendre DEUX valeurs séparées par virgule. Alors là on ruse :

L$ = "Nom de la ville"

LOCATE 10, 5 : PRINT L$; : INPUT"", V$

LISTING 2

```
10 ' REGLETTE DE CENTRAGE - M.A. 5/87
20 N$="1234567890"
30 N$(0)=N$+N$ :' 20 caract.
40 N$(1)=N$(0)+N$(0) : ' 40 caract.
50 N$(2)=N$(1)+N$(1) : ' 80 caract.
60 MODE 1:LOCATE 2,3:PRINT "CONFECTION d
e REGLETTES de CENTRAGES"
70 LOCATE 15,13:PRINT "quel MODE ?"
80 TEX$="012":GOSUB 50000: ' MENU
90 M=K-1:L=LEN(N$(M)):'M=MODE,L=longueur
100 MODE M:A$="ECHELLE a COPIER:"
110 LOCATE (L-LEN(A$))/2,2:PRINT A$
120 LOCATE 1,12:PRINT N$(M)
130 LOCATE (L-10)/2,24:INPUT "puis ENTER
",Q$
140 ' TABULATIONS CALCULEES
150 MODE 1
160 LEG$="Lon TAB | Lon TAB"
170 TRAIT$=STRING$(8,154)+R$+STRING$(8,1
54):' R$ vient du Menu
180 LIG=(25-2-L/4)/2
190 LOCATE 12,LIG:PRINT LEG$
200 LIG=LIG+1:LOCATE 12,LIG:PRINT TRAIT$
210 FOR N=2 TO L/2 STEP 2:LIG=LIG+1
220 LOCATE 12,LIG:PRINT USING"###";N;:PR
INT USING"###";(L-N)/2+1
230 NEXT
240 ' Seconde Colonne
250 LIG=(25-2-L/4)/2+1
260 FOR N=2+L/2 TO L STEP 2:LIG=LIG+1
270 LOCATE 20,LIG:PRINT "|";:PRINT USING
"####";N;:PRINT USING"###";(L-N)/2+1
280 NEXT
290 END
50000 ' REPONSE A UN MENU (utilitaire)
50010 TEX$=UPPER$(TEX$):LT=LEN(TEX$)
50020 LOCATE 16-LT,24:PRINT"Reponse (";
50030 FOR I=1 TO LT-1
50040 PRINT MID$(TEX$,I,1);",";:NEXT
50050 PRINT RIGHT$(TEX$,1);")"
50060 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
50070 R$=UPPER$(R$):K=INSTR(TEX$,R$)
50080 IF K=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 50
060
50090 RETURN
```

Cette forme d'écriture est très courante. Remarquez trois choses :
Après le LOCATE PRINT un ";" pour rester sur la ligne, le ":" parce que l'on poursuit avec une autre commande (INPUT).
Pour ne pas avoir cet hideux "?" on utilise la virgule après l'INPUT, oui mais **avant** cette virgule il veut une chaîne ; alors on lui met une CHAINE VIDE, deux guillements consécutifs et il est content.
Pour cet exemple l'écriture la plus simple serait :
LOCATE 10, 5 : INPUT "Nom de la ville", V$ car on a droit à INPUT après LOCATE, donc à la place de l'habituel PRINT.
– Un INPUT bloque le déroulement d'un programme, il attend ENTER. Ce rappel pour vous éviter cette gaffe classique : Vous voulez sous -titrer une question à l'écran, en souhaitant y lire mois de naissance : -
(nombre en 1 et 12)
Pour ne pas que l'utilisateur tape avril mais 4, il faut programmer ce soustitre AVANT l'INPUT. Je vais en profiter pour vous habituer à la protection des entrées de nombres avec le listing 3
Règle importante : il ne faut plus jamais programmer un INPUT d'un nombre, mais d'une chaîne que l'on transforme en nombre par VAL. En effet, si à la suite d'un INPUT nombre on tape des lettres, c'est le "Redo from start" ; pas avec un INPUT chaîne. Examinez bien la ligne 70 : Elle est d'un usage courant.
Essayez ce petit programme en faisant exprès de taper des bêtises.

LISTING 3

```
10   INPUT DE NOMBRES AVEC SECURITES
20 CLS
30 LOCATE 9,8:PRINT "(Nombre entre 1 et
12)"
40 LOCATE 11,6:INPUT "Mois de Naissance
",M$
50 M=VAL(M$):IF M<1 OR M>12 THEN PRINT C
HR$(7):GOTO 30
60 LOCATE 9,14:INPUT "Prix du SCHMILBLIK
 : ",P$
70 P=VAL(P$):IF P=0 AND P$<>"0" THEN PRI
NT CHR$(7):GOTO 60
```

LE LINE INPUT GOBE TOUT

L'INPUT a un ennemi juré, c'est la virgule. Vous pouvez faire planter le programme précédent en tapant par exemple 1, 2. Le "Redo from start" va détruire notre belle page d'écran.
Lignes 40 et 60 remplacez INPUT par LINE INPUT (faites EDIT 40 puis EDIT 60). Le programme est alors implantable. LINE INPUT gobe vraiment tout. La preuve ? Essayez
100 LINE INPUT "-->", L$
110 PRINT L$
120 PRINT LEN (L$) : PRINT
130 GOTO 100
Et tapez vraiment n'importe quoi, même avec des virgules, des blancs à la fin, des guillemets, des apostrophes, tout quoi ! Implantable .... ou alors dites-moi comment vous avez fait !

SECURITE SUPER LUXE

Dans notre programme avec sécurités d'entrées vous avez remarqué que l'entrée erronée restait à l'écran, et qu'il fallait retaper pardessus. Pas joli-joli...
On peut effacer par CHR$ (18) qui efface la partie de la ligne A DROITE DU CURSEUR. Modifiez ainsi la ligne 40.
40 LOCATE 11,6 : PRINT "Mois de naissance" ; CHR$ (18); : LINE INPUT "", M$.
Cette méthode (très classique) peut avoir l'inconvénient d'effacer quelque chose à droite de l'écran que l'on souhaitait conserver. Il faut alors écrire une chaîne blanche pardessus la chaîne erronée. (Le cas est plus rare). Pour cela modifions la ligne 70 :
Entre le PRINT CHR$ (7) et le GOTO 60 insérons
LOCATE 30, 14 : PRINT SPACE $ (LEN (P$))
Et le tour est joué.
On est bien loin du INPUT "MOIS" ; M ! C'est plus long à écrire, certes, mais c'est à des détails comme cela que l'on reconnaît la classe du programmeur.

L'ENTREE D'UN SEUL CARACTERE

Nous avons déjà vu le CALL & BB06 qui arrête le programmme en attendant que l'on presse une touche quelconque (caractère ou ENTER), mais le BASIC oublie ce que vous avez pressé.
En revanche INKEY$ le mémorise... mais il n'arrête pas le programme... Alors il faut le bloquer artificiellement, par exemple en le faisant tourner en rond dans une boucle WHILE WEND.
R$="" : WHILE R$="" : R$=INKEY$: WEND
Vous retrouvez la ligne 50070 du sousprogramme utilitaire "MENU" : Pourquoi commencer cette ligne par R$=""? La première fois que cette ligne travaille ça ne sert à rien, d'accord ; mais c'est à partir de la fois suivante...

CONCLUSION

Je vais sans doute vous surprendre en vous apprenant ceci : dans les programmes utilitaires du commerce (les bons...), plus de la moitié des kilo octets concerne présentation+sécurités des entrées ! Ce n'est pas du "vent", de la fioriture, car sans eux le logiciel serait super pénible pour les nerfs, en plantant à la moindre fausse manœuvre. En somme la présentation rend l'utilisation claire et sans mystère, donc peu de risques de fausses manœuvres. Si une bêtise est commise elle n'est pas prise en compte et la question est reposée. Vous voyez que la "classe pro" est tout-à-fait à votre portée, même si votre programme est simple et court. Il pourra alors s'appeler "logiciel", même s'il ne fait que quarante lignes.
Parmi vos programmes personnels il y en a certainement un qui est votre petit préféré (Hein ? avouez...). Mettez-le en smoking avec présentations centrées et sécurités d'entrées. Il faudra certainement le réécrire entièrement (pensez aux GOSUB!) mais alors là admirez la classe ! Et s'il est intéressant et original on pourra peut être le publier.

A SUIVRE

MIAMI VI



Deux flics à Miami

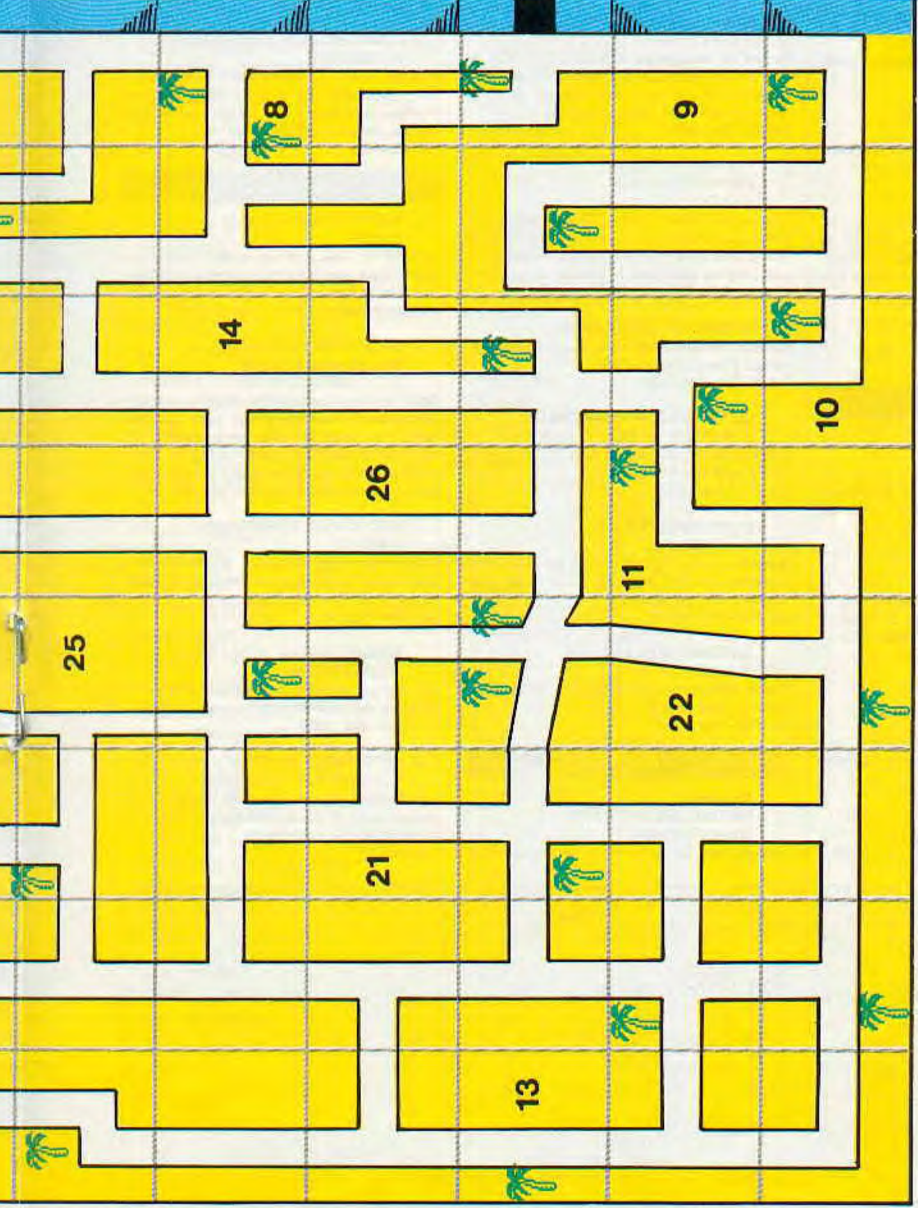
Par Laurent RICOLLEAU et Julien KOSTRECHE

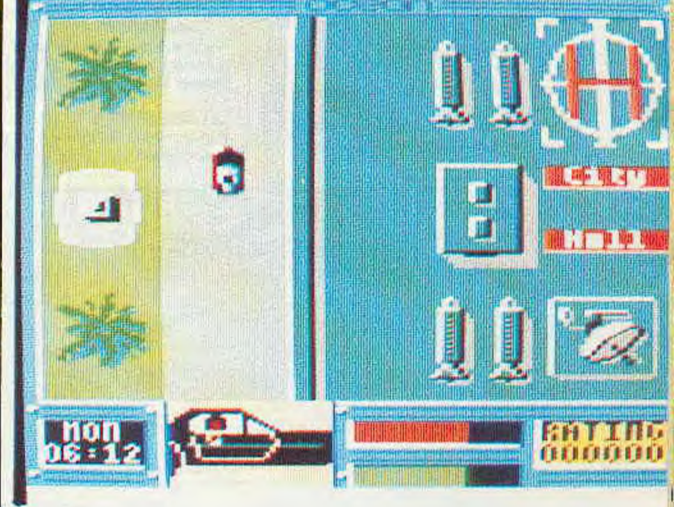




1 : City Hall
2 : Milton Hotel
3 : Joes Bar
4 : Acme House
5 : Ocean House
6 : Vil House
7 : India House
8 : Island Bar
9 : Rico House
10 : Eats Bar
11 : Sams Bar
12 : Shark Club
13 : Eagle Hotel
14 : Grand Casino
15 : Royal Casino
16 : Murk Club
17 : Palace Casino
18 : Flag Hotel
19 : Discie Bar
20 : Park Hotel
21 : Lamp Bar
22 : Hospital
23 : Palm Club
24 : Vines Bar
25 : State Hotel
26 : Stark Club
27 : Star Hotel
28 : Surfer Bar
29 : Sierra Hotel

: Palmiers
: Débarcadères



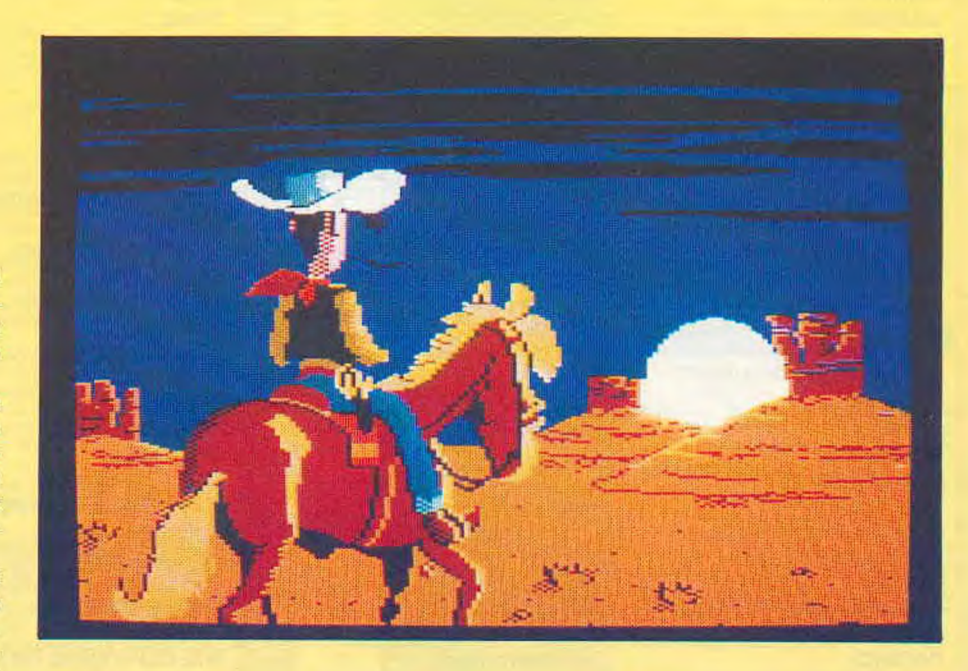


NITROGLYCERINE

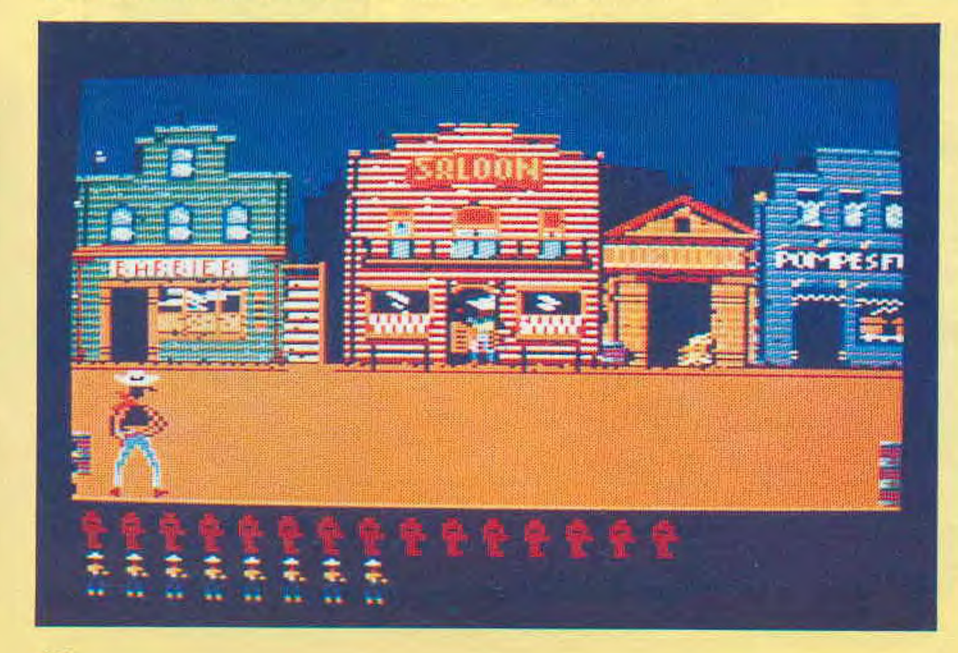
Aventure/Action







It's a poor lonesome cowboy !... J'ai nommé le grand, le célèbre, l'incomparable Lucky Luke chevauchant fièrement sa blanche et illustre monture : Jolly Jumper (il ne faut froisser personne).
Notre héros va se distinguer encore une fois dans une sombre histoire de rails. En effet, comme chacun le sait, la construction de la ligne de chemin de fer reliant l'est et l'ouest des Etats-Unis est loin d'être terminée, d'autant plus que deux compagnies se disputent ce chantier...
C'est pourquoi le Président de la Central Pacific fait appel à Lucky Luke afin que celui-ci protège le travail de la compagnie. Dans le premier épisode, Luke se voit contraint de s'équiper chez l'armurier avant d'aller sur le pont de "l'Adeline" juste à temps pour récupérer les barils de poudre nécessaires à la construction. Mais le plus dur n'est pas fait, car il faut régler leur compte aux bandits qui complotent dans la ville !



Luke a fort à faire pour passer cette étape, car elle est composée d'une attaque dans la rue et d'une dans le saloon. A chaque fois, il faut abattre 20 bandits pour pouvoir continuer l'aventure...
Ce "petit problème" étant réglé, Lucky Luke se prépare à rejoindre le convoi. Malheureusement, celui-ci est bloqué par un énorme bloc de pierre bloquant la voie de chemin de fer. Et... tagada, tagada, voilà les Dalton ! Ils en ont profité pour "piquer" la nitroglycérine... A Luke de la retrouver et de faire sauter le bloc de pierre afin de se retrouver en gare.
Avec cet épisode, vous avez de quoi dérailler, car Luke étant sur un wagonnet, il doit se retrouver dans un imbroglio de rails et d'aiguillages afin de passer d'un angle de l'écran à celui opposé (dur, dur !).
Vous êtes alors arrivé au stade final de cette aventure qui a un premier écran superbe : celui de Lucky Luke sur Jolly Jumper, le reste du graphisme s'avère simplement correct et l'intérêt du jeu est légèrement diminué par le fait qu'il est facile. Malgré tout, vous passerez un bon moment avec ce jeu, sûrement court mais agréable...

MERCENARY

Aventure/Arcade

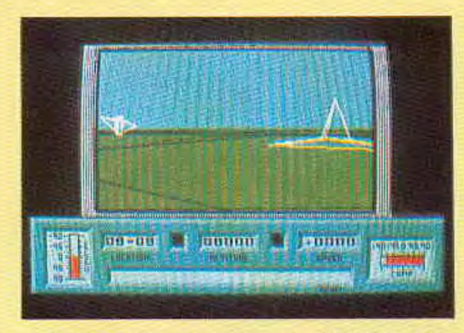
Dès le départ, tout va mal : votre astronef, le Prestinium, durement touché lors d'un conflit dans la galaxie Cygnus X-15, doit faire un atterrissage forcé sur Targ. Pour une fois, la planète n'est pas désolée, mais renferme une civilisation des plus avancée. Les "Targiens" n'ont guère apprécié votre entrée en catastrophe sur le sol tranquille de leur terre : il vaudrait mieux vous éclipser sur la pointe des pieds avant de vous faire remarquer. Cela semble assez facile en fait, il suffit de trouver un véhicule aérien et de l'utiliser afin d'atteindre les 65000 et quelques mètres nécessaires pour échapper à l'attraction de Targ.

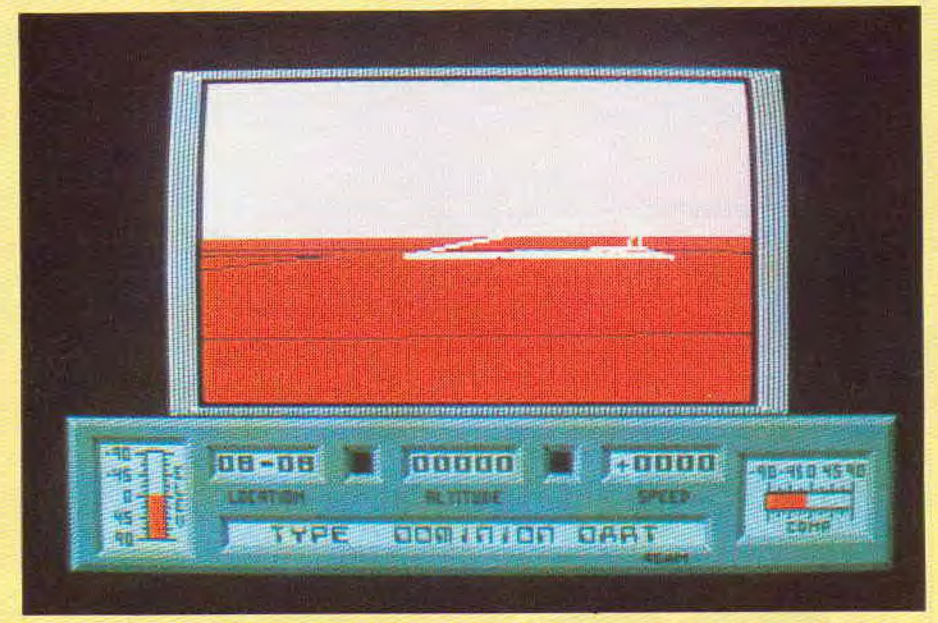
Justement, un Dominion Dart s'offre à vos yeux exorbités. C'est combien ? (eh oui, c'est ainsi que se dévoilent les affaires, même sur les planètes lointaines). On vous propose 5000 crédits. Sachant que votre compte comprend 9000 crédits, l'affaire est intéressante. Vous voilà devenu propriétaire ! Votre chemin semble tracé : plein gaz, puis tout droit vers le haut. Seulement, vers 18000 mètres, l'altitude n'augmente plus vraiment : vous avez atteint les limites de votre appareil.

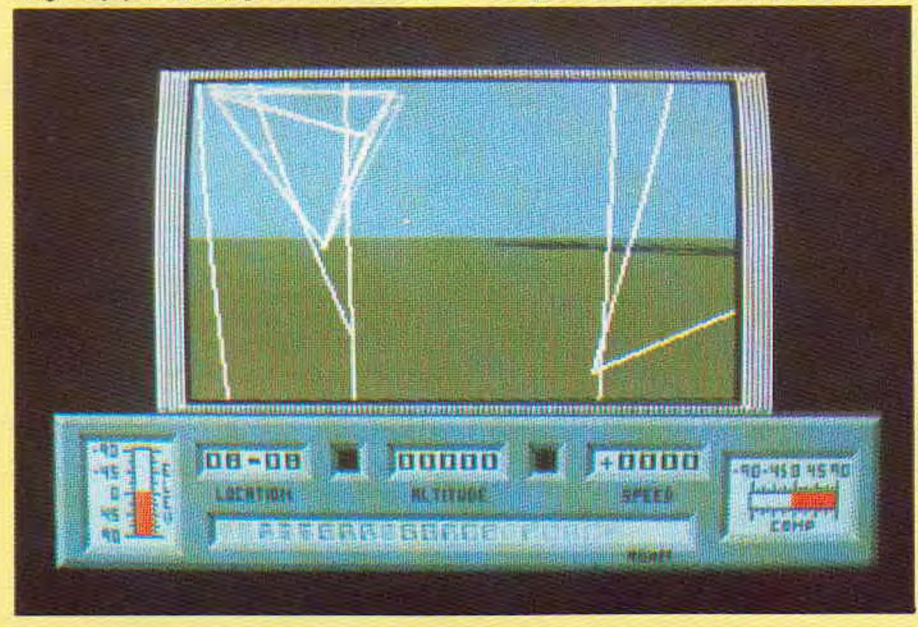
C'est votre premier échec et ce ne sera sûrement pas le dernier ! En effet, la surface de Targ est vaste et la civilisation Palyar (colonisateurs de la planète) a fait construire des complexes souterrains accessibles par des ascenseurs. l'intérêt du programme réside dans le graphisme en 3D et la liberté de vos mouvements. Le jeu se dirige au joystick, vous permettant de vous approcher, de tourner autour des objets et même de les traverser ! Zooms avant et arrière complètent la panoplie des déplacements. Pour vous seconder, un ordinateur nommé Benson est intégré à votre casque. Il vous donne vos coordonnées, ainsi que votre vitesse actuelle. Benson vous décrit les objets qui vous environnent, certains sont à ramasser, d'autres sont trop lourds. Maintenant, vous êtes près pour l'aventure. L'Aventure avec un grand "A", comme je l'ai dit plus haut, le terrain est vaste et vous pouvez l'observer du ciel ou bien au ras des paquerettes. L'option envol (valable si vous possédez un véhicule aérien) doit être maniée avec précaution car certaines phases sont difficiles : l'atterrissage par exemple. Si vous préférez rester au sol, il est préférable de suivre les routes : vous croiserez ainsi des monuments qui vous guideront. Pour que le premier contact ne soit pas trop ardu, vous trouverez dans la boîte une enveloppe cachetée contenant les plans de Central City et des complexes souterrains. Les aventuriers purs et durs n'auront pas besoin de ces indices pour réussir. Les autres pourront en tirer un grand profit (principalement ceux qui, comme moi, n'ont pas un sens de l'orientation phénoménal). Quelques renseignements sur les véhicules vous seront utiles, il suffit de jeter un coup d'œil sur les fiches techniques.

J'allais oublier les Méchanoïds. Ces petits robots plus ou moins intelligents ont envahi Targ et chassé les Palyars. Ces derniers se sont réfugiés dans un satellite tournant autour de la planète. C'est à vous de choisir votre camp en détruisant préférentiellement les installations de l'un ou l'autre adversaire.

Imaginons que vous ayez réussi l'évasion, le jeu est terminé alors ? Eh non ! Il y a un deuxième épisode pour lequel aucun indice n'est fourni ! Autant dire qu'il vous reste du pain sur la planche pour vous évader des cités de Targ.







HIT PAK

Compilation

DUET
Arcade

Armé jusqu'aux dents et prêt au combat jusqu'à la dernière seconde de votre vie, vous devez vous emparer de documents vitaux et revenir sain et sauf à votre port d'attache...



SPLIT PERSONALITIES
Réflexion

Le principe du jeu est très simple : sur une partie de votre écran, vous avez l'image morcelée d'un personnage. Vous devez la reconstituer en ordonnant des carrés que vous introduisez au fur et à mesure... Original et intéressant.

1942
Arcade

Alors que la guerre fait rage dans le Pacifique, vous partez en mission solo au-dessus du territoire ennemi afin de réduire les effectifs de leur flotte et de leurs forces aériennes.(Banc d'essai Amstar n° 5)

JET SET WILLY II
Arcade

Pour tous ceux qui ont aimé Jet Set Willy. Dans cette nouvelle version, le graphisme est un peu plus sophistiqué et la persévérance est de mise pour voir la fin de cette "annexe" de 100 pièces !...

ANTIRIAD
Arcade/Aventure

Vous avez l'apparence d'une force de la nature et vous êtes Tal, dernier espoir de l'humanité contre les envahisseurs. Pour pouvoir combattre, il vous faut d'abord trouver l'armure sacrée et découvrir tous les pouvoirs qu'elle vous confère. (Banc d'essai Amstar n° 7).

FIGHTING WARRIOR
Simulation combat

Sur fond d'Egypte ancienne, vous devez combattre, à la seule force de votre glaive afin de parvenir au Temple où la belle princesse Thaya est retenue prisonnière. Afin de la libérer, vous serez confronté à de multiples dangers...

SCOOBY DOO
Arcade

Nous retrouvons ici la fine équipe du célèbre dessin animé où Velma, Shaggy, Daphné et nos deux courageux compères, Fred et Scooby Doo, vivent des aventures pas possibles. Cette fois, toute l'équipe est prisonnière dans un château mystérieux et seul Scooby Doo a les pattes libres pour venir à la rescousse de ses compagnons !... (Banc d'essai Amstar n° 5).




"Z" COMME ZARK DAVOR



Arcade

Attention les yeux ! D'accord le graphisme est joli, le scrolling est parfait dans les huit directions, mais l'écran de jeu est réduit (les 2/3 du total environ) et le vaisseau spatial occupe un peu plus de la surface d'un caractère en mode 0.



Zark Davor fait référence à Dark Vador, le méchant de la saga Stars War ou, en bon français, "La guerre des étoiles". Le ci-devant logiciel entre donc dans la catégorie des shot'em up (rentrez-leur dans le lard). Le joystick est l'instrument de prédilection pour se laisser aller à ce genre de pratique. L'enjeu en lui-même n'a pas d'importance puisqu'il s'agit d'éliminer les vilains en employant les mêmes méthodes qu'eux.

Vos adversaires se présentent sous la forme de torpilles tourbillonnantes ou bien de globoïdes en mouvement. Lorsque 10 appareils sont abattus, une capsule d'énergie apparaît. Une rafale de laser par-dessus et la capsule laisse place à une bombe que vous pouvez gober. Le nombre de bombes capturées est indiqué en bas de l'écran. Ces engins explosifs sont utilisés pour perforer la barrière du transducteur subliminal qui vous transportera jusqu'au prochain tableau. Attention, un contact prolongé avec le transducteur diminue votre potentiel énergétique. Arrivé à zéro, c'est le grand boum.

"Z" est un jeu rapide pour les musclés de l'avant-bras (attention au joystick-elbow !) et les dingues du bouton de tir.



INERTIE

Arcade/Aventure



Zorglub, le vilain empereur fou a mijoté un plan diabolique : engloutir tout l'univers dans un trou noir. (pourquoi pas ?).

Il existe pourtant des gêneurs : des savants sont capables de contrecarrer les projets du souverain démoniaque. Afin de pouvoir agir tranquillement, Zorglub a fait enlever et enfermer les savants susceptibles de lui nuire. Mais qui va donc devoir se sacrifier pour sauver les prisonniers et l'univers ? Buck Skygordon, bien sûr ! A lui seul, il est capable de bien des exploits, mais saura-t-il relever le défi de Zorglub ?
La réponse à cette angoissante question dans quelques instants.
Quelques instants plus tard, après avoir entré le code de la première planète, (J12C58 ceci n'est pas un renseignement, ce code est inscrit en bas de l'écran), apparaît le premier tableau. Parlons tout de suite du graphisme : il est somptueux ; des couleurs partout, bref un régal pour les yeux. L'animation quand à elle est une des caractéristiques importantes du jeu puisque le titre "Inertie" dit bien ce qu'il veut dire et réciproquement. La navette que vous dirigez à travers un dédale de roches, structures métalliques, végétation (rayez la mention inutile), est en effet encline à suivre un penchant naturel : la dégringolade. C'est donc à vous qu'incombe, par l'intermédiaire de votre joystick, la difficile conduite de l'engin spatial. Attention car la moindre action de vos retro-fusées doit être compensée par une réaction de même puissance dans le sens opposé sinon c'est le contact avec les parois et ceci est préjudiciable à votre survie. Il existe heureusement de petites plate-formes où vous pourrez vous poser sans danger. C'est uniquement sur ces aires que votre passager pourra sortir. Votre mission consiste à ramener sain et sauf tous les petits bonshommes qui agitent les bras d'un air désespéré.



Tous ? Pas vraiment, certains sont des espions à la solde de Zorglub. Lorsque votre cosmonaute (insensible au contact avec les parois) s'envole et prend contact avec un personnage, un message s'affiche sur le scanner : Bonjour, je suis Untel, puis-je venir avec toi ? Oui-non. Choisissez bien : si vous emmenez avec vous un espion dans votre vaisseau, il va saboter vos instruments.
Il est également possible de tirer (avec la navette) sur les personnes. Là aussi, il faut faire preuve de prudence car si un des votres est tué, votre score revient à zéro et vous perdez une vie ! Vous l'avez compris, la navette servira, grâce à son laser, à détruire les obstacles et à se déplacer sur de longues distances tandis que le passager avec sa réserve d'oxygène limitée (10 secondes) sera utilisé pour transporter les autres personnages, collecter les disquettes et se servir de l'ordinateur. Ce dernier peut être utilisé pour obtenir la liste des espions.
Inertie est un jeu difficile (la preuve : le jeu débute avec 21 vies !) mais très prenant : c'est un futur "hit".





6
SUPER HITS
POUR AMSTRAD
AMSTRAD
MIAMI VICE
GALIVAN
KNIGHT RIDER
SHORT CIRCUIT
STREET HAWK
TOP GUN
ocean
ocean
ocean
OCEAN'S
ALL STAR HITS
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

PROTEGEZ VOS REVUES !

BON DE COMMANDE CLASSEUR (port inclus)

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ____

Code postal ______________________ Ville ______________________

Je désire recevoir

- ☐ Classeur(s) THEORIC : 80 F
- ☐ Classeur(s) AMSTAR : 60 F
- ☐ Classeur(s) PCompatibles Magazine : 60 F
- ☐ Classeur(s) CPC : 60 F
- ☐ Classeur(s) MEGAHERTZ : 80 F

Signature

Ci-joint chèque de __________ *F au nom des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ*



(Franco de port)

Attention, n° 1 épuisé.

☐ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, **12 F** ______

Total Général ______

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s).

Nom: ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ____

Code postal : ______________________ Ville : ______________________

Date : ______________________ Signature :

Merci d'écrire en majuscules.

Ci joint, un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan -35170 BRUZ.

LEVIATHAN

Arcade

J'ai lu quelque part (dans la notice je crois) que ce jeu s'inspirait de la vidéo : Rough Boy des ZZ Top. Mis à part la navette rouge qui vous sert de véhicule, je n'ai pas trouvé beaucoup de ressemblances. La musique peut-être ? Cela m'étonnerait, on est loin du rock texan des deux barbus. En revanche, il y a une ressemblance certaine avec un autre logiciel connu. Il s'agit de Zoxx...
L'orientation principale de l'écran est la diagonale, mais vos mouvements ne sont pas limités aux sempiternels haut, bas, droite, gauche. On vous offre gratuitement la marche arrière. Quelle joie ! On peut enfin tirer de tous les côtés. Eh oui, vous avez bien entendu : le tir est possible dans les 4 directions. C'est très pratique pour dégommer vos adversaires par traîtrise. Tiens, parlons en des adversaires, des boules, des triangles clignotants, des cubes tourbillonnants et même de petites navettes rouges comme la vôtre. Quelle variété ! Côté graphisme, tout va bien, merci. Les trois scénarii possibles, la base lunaire, la ville et l'époque grecque, ont chacun un décor superbe.
L'animation n'est pas en reste : votre navette effectue ses tours et demi-tours avec grâce. Lorsque vous changez de direction, le véhicule effectue même un petit tonneau du plus bel effet. Les seuls points noirs proviennent d'un scrolling un peu saccadé, mais néanmoins rapide, et de quelques ennemis trop clignotants.
Le but du jeu reste simple et à la portée de tous : démolir le plus d'ennemis en un minimum de temps. Le chronomètre joue ici son rôle d'arbitre. Il faut se démener pour arriver à passer les niveaux supérieurs en n'oubliant pas d'aller se ravitailler chez le pompiste du coin. Si le paysage ne vous motive plus assez, il ne vous reste qu'à charger les modules 1 ou 2 pour accéder à un nouveau décor. Si cela est possible, évitez la version cassette, les différents chargements sont pénibles à effectuer.
Maintenant, à votre joystick et que la force soit (Euh, non, excusez-moi, je dérape !).



SHOCKWAY RIDER

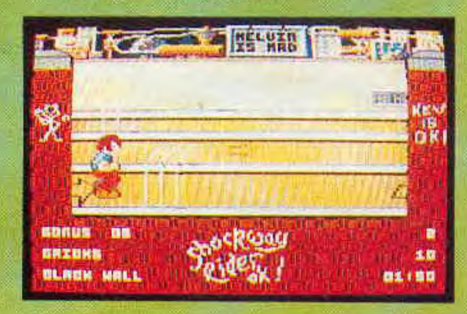


Arcade

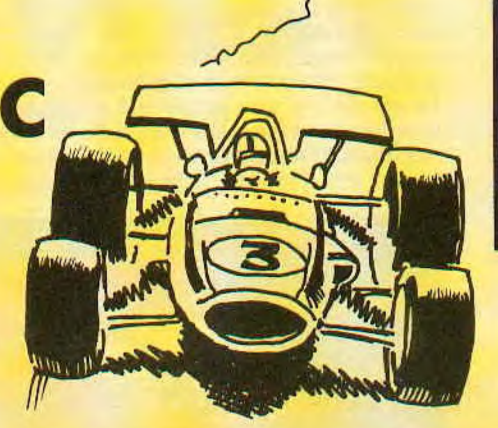
Avant de partir faire cette tournée de choc, il est absolument nécessaire de dresser une "check-list" de sécurité : équipement du parcours du combattant, possibilité de marcher, possibilité de sauter, tête bien solidement attachée au corps...
Une fois ce contrôle effectué, il ne vous reste plus qu'à vous plonger dans l'enfer des douze quartiers que vous avez à traverser. Voici comment les choses se présentent : vous avez un trottoir au fond (logique !) et la chaussée est divisée en trois couloirs (pourquoi pas ?). Mais là où les choses commencent à devenir plus originales, c'est lorsque vous vous apercevez que chaque couloir est un tapis roulant et chaque tapis roulant évolue à une vitesse différente !...
Bien entendu, vous devez imaginer que vous n'allez pas traverser tous ces quartiers tranquillement en parfait solitaire... Pour simplifier les choses, tout et tous sont nuisibles, et donc à détruire, que ce soit les bandes infestant chaque quartier, les voleurs à main armée ou bien, tout naturellement, les pauvres passants qui ont le malheur de se trouver sur votre chemin...



Quels sont les moyens mis à votre disposition pour combattre ? Vous avez le choix entre vos petits poings cruels ou un missile pouvant prendre l'apparence d'une bouteille ou d'une brique. Vous pouvez faire un plein de munitions sur le trottoir au fur et à mesure que vous progressez. Seulement, avant que vous ne vous lanciez à corps perdu dans cette traversée héroïque, il faut que je vous prévienne du danger qui plane sur votre tête... la perdre tout simplement ! Si cela vous arrive, vous avez la chance de voir votre tête avancer sur le tapis roulant... Et une tête de... une !
Ce logiciel est très lumineux, très rapide avec une petite pointe d'originalité. A noter un bon scrolling... Par contre, je vous conseille de couper la musique qui a une forte tendance à être horripilante. Un dernier point pour vous stimuler dans l'envie de traverser un quartier dans les meilleures conditions, un bonus vous attend si vous le faites dans le temps qui vous est imparti (pas évident !...).



SCALEXTRIC





Simulation

La construction d'un circuit de voitures électriques, si elle procure de grandes joies (Ah les connecteurs métalliques qui se tordent, la surface occupée, la poussière qui s'accumule dans les rails !), n'en est pas moins fastidieuse si l'on veut éviter les menus ennuis cités plus haut. C'est pourquoi, comme vous êtes l'heureux(se) propriétaire d'un AMSTRAD (je le suppose puisque vous lisez AMSTAR), je vous propose d'essayer Scalextric.
Ce nom doit provoquer une étincelle dans votre cerveau : c'est, en effet, la marque d'un fabricant de circuits. Le logiciel vous propose deux utilisations : simulation de conduite automobile et/ou construction d'une piste. La simulation vous offre une dizaine de circuits célèbres : Monza, Paul Ricard, Détroit. Le choix s'effectue au joystick en déplaçant une petite clé à molette sur le menu. Ensuite, deux écrans superposés vous donnent le paysage vu des deux cabines de pilotage. Votre adversaire peut être soit l'ordinateur, dans ce cas vous choisissez le niveau d'opposition (facile, moyenne ou difficile), soit un être humain normal (possédant au moins 15 doigts puisqu'il devra se servir du clavier). Un peu d'action que diable !
Le circuit s'est dessiné en bas de l'écran. Les bolides sont prêts au départ. La lampe verte s'allume, c'est parti ! La poignée du joystick coincée vers le haut (accélération), ma voiture atteind bientôt sa vitesse maximum (240 miles per hour ou mph). Premier virage, la force centrifuge pousse la formule 1 vers le bord extérieur, je dois ralentir si je ne veux pas sortir de la piste. Puis, j'accélère à nouveau dans la longue ligne droite. J'en profite pour noter ma position relative à celle de mon adversaire. C'est bon, il est loin derrière. Dans les virages, il risque de me rattraper. Il vaut mieux qu'il se dépêche car j'ai prévu un tour unique et choisi une opposition facile. J'ai encore gagné. Le drapeau à damiers flotte dans le ciel bleu. Assez d'autosatisfaction (ha, ha, très drôle), passons au travail manuel.



La construction d'un circuit ne pose pas de problèmes particuliers. On choisit tout d'abord la position de départ, puis on ajoute des éléments tels que virages simples, chicanes, différentes tailles de droites. Le tout en respectant ces deux conditions : ne pas sortir de l'écran et créer un tracé "fermable", c'est-à-dire pas trop biscornu. Votre circuit est prêt, sauvez-le et allez vous entraîner. Un petit truc, si votre adversaire est vraiment coriace et si vous tenez absolument à être le vainqueur, portez-vous en tête, puis ralentissez jusqu'à l'arrêt, de manière à ce que la deuxième voiture vous percute. La course s'arrête là, mais vous êtes félicité par le programme.
Quant au graphisme, il ne fait pas le poids avec celui de 3D Grand-Prix, mais il reste au-dessus de la moyenne.



BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

LOGICIEL	EDITEUR
"Z" COMME ZARK DAVOR	Cobra Soft
ACADEMY	CRL
COMPILATION	FIL
CRYSTAL CASTLES	US Gold
FER ET FLAMME	Ubi Soft
HIT PAK	Hewson
HIVE	Firebird
INERTIE	Ubi Soft
LES TEMPLIERS D'ORVEN	Loriciels
LEVIATHAN	English Software
MERCENARY	Novagen

LOGICIEL	EDITEUR
MYSTIQUE	Excalibur
NINJA	Mastertronic
NITROGLYCERINE	Coktel Vision
OMEGA PLANETE INVISIBLE	Infogrames
S-T-O-R-M	Mastertronic
SCALEXTRIC	Leisure Genius
SHOCKWAY RIDER	FTL
STAR GAMES ONE	US Gold
TERROR OF THE DEEP	Mirrorsoft
THE PAWN (6128)	Rainbird/Ubi Soft
THRUST II	Firebird

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur :

Nom : ______________ Prénom : ______________ Age : ______________

Adresse complète : ______________

Le programme :

Nom : ______________

Taille : ______________ Périphériques utilisés : ______________

Support : ☐ CASSETTE ☐ DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, ______________ , déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.

Le : / / à :

Signature :

TERROR OF THE DEEP



Arcade/Aventure

Une météorite étrange est tombée en Ecosse dans le Loch Ness. Depuis ce jour maudit, d'étranges phénomènes se produisent au bord du Loch. On prétend que des créatures sortent de l'eau pour effrayer les habitants des alentours. Nessie, le monstre "officiel" du Loch serait même dérangé par ces êtres extraterrestres.



Vous êtes un reporter du Scottish Sentinal et vous décidez d'aller vous rendre compte de "visu". Au bord du Loch, un technicien écossais a établi sa demeure.

Inquiet à propos des derniers événements, il a construit un véhicule sous-marin lui permettant d'explorer les profondeurs glacées du Loch Ness. Ce bathyscaphe est, pour l'époque, un engin extraordinaire. Vous décidez alors de rendre visite au vieil homme. Las, vous arrivez trop tard : le vieillard agonise, il vous confie le soin de continuer l'exploration et d'éliminer la menace d'outre-espace.

Le jeu débute lors de votre première plongée. Vous ne connaissez qu'imparfaitement les instruments de bord et il ne va pas vous être facile de manœuvrer correctement le bâtiment. Votre main gauche est posée sur le bouton de tir (c'est vrai, une main est bien dessinée en bas du panneau de contrôle). L'autre main, dirigée par le joystick, virevolte d'un instrument à l'autre. Le gigantesque hublot ne vous montre pas autre chose qu'un fond noir, piqué de petits points lumineux, sans nul doute, des poissons phosphorescents qui hantent les profondeurs. Bientôt apparaissent d'autres formes qui n'ont rien de silhouettes connues. Votre harpon est armé, prêt à faire feu. Une spore se dirige vers vous et se plaque sur le verre épais du hublot. Vous enclenchez alors un champ électrique qui détache la spore. Mais d'autres dangers plus effrayants vous attendent et les bombes que vous transportez ne suffiront peut-être pas à vous protéger.
Terror of the deep est un logiciel original qui mélange aventure, arcade et simulation en un coktail, relevé de très beaux graphismes, qui vous laisse un goût de Jules Verne dans la bouche.

STAR GAMES ONE

Compilation

THE WAY OF THE TIGER
Arcade/Simulation

Afin de faire de vous un Ninja, le Grand Maître Naijishi décide de vous faire subir trois épreuves qui sont dans l'ordre : le corps à corps, la lutte au bâton et, pour terminer, la lutte à l'épée des Samouraï.

Avant chaque épreuve, des niveaux d'endurance et de puissance morale vous sont assignés, mais, attention, si vous perdez toute votre force morale, vous échouez à l'épreuve en cours !...
(Banc d'essai Amstar n° 1).

BARRY Mc GUIGAN
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING
Simulation sportive

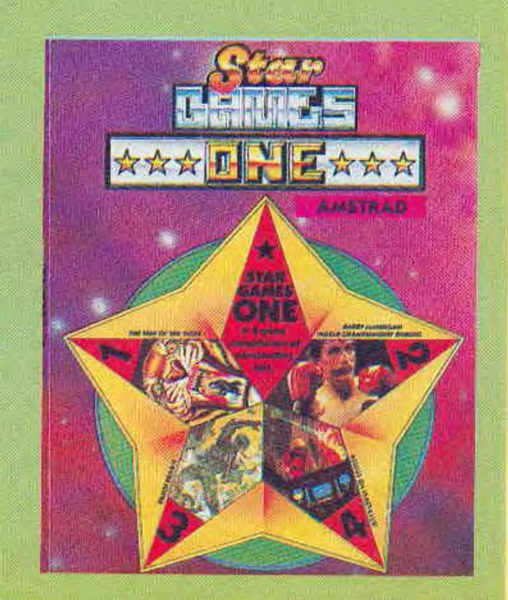
Avec ce logiciel, vous êtes tout simplement convié à participer au championnat du monde de boxe. Si vous avez une bonne frappe, de l'agressivité, mais aussi de la stratégie, des réflexes et une bonne dose de force mentale, alors ce jeu est pour vous...

BEACH HEAD II
Arcade

Nous sommes en 1947 et Beach Head II vous propose quatre séquences différentes d'affrontements qui sont respectivement : l'attaque, le sauvetage, l'évasion et le combat. Suivant la peau de personnage que vous sélectionnez, le jeune et talentueux commandant J.P. Stryker ou le fou furieux dictateur surnommé "Le Dragon", vous serez de chaque côté de la barrière...

RESCUE ON FRACTALUS
Simulation

Une mission pratiquement irréalisable vous est confiée dans ce logiciel : vous devez aller chercher des pilotes abattus par les ennemis qui se trouvent actuellement sur la planète Fractalus. Vous êtes aux commandes d'un appareil ultramoderne, mais, malgré tout, vous devez faire appel à toute votre dextérité pour parvenir à triompher dans ce relief très accidenté...
(Banc d'essai Amstar n° 2).



CRYSTAL CASTLES

Arcade

Oyez, oyez braves gens, la douloureuse histoire de Bentley l'ourson amateur de joyaux.
Les temps ne sont plus ce qu'ils étaient : il faut reconnaître que le cours de la pierre précieuse est plus élevé que celui du miel. En conséquence, les plantigrades se sont reconvertis dans la collecte de cailloux. Vous connaissez tous les gisements prolifiques de Crystal Castles (les châteaux de cristal). Mais si voyons, ces plates-formes



luminescentes qui flottent dans l'azur serein. Vous ne voyez toujours pas ? Enfin, Bentley, l'animal pré-cité les connaît fort bien lui. Il se retrouve donc au premier tableau : le donjon de Berthilda. Pas question de lambiner, il y a beaucoup de joyaux sur le parcours et de plus les petites boules vertes qui se dirigent vers vous ne semblent pas animées d'intentions bienveillantes. Mais vous êtes habile, un coup de joystick à droite, puis à gauche, les billes folles" bien que vous traquant sans pitié, sont obligées de se reconnaître vaincues. La dernière pierre récoltée, on change de décor. A propos de décor : il se trace à l'écran en "tranches" de la plus lointaine vers la plus proche. On ne peut pas dire que la résolution soit impressionnante et les couleurs sont parfois mal choisies, ce qui ne facilite pas les déplacements sur les surfaces foncées. De plus, tous les personnages sont unicolores et par là-même tristounets. Bref, les dessins ne tirent pas vraiment parti des capacités de l'Amstrad. Reprenons le cours du jeu. Les diamants sont dans votre sac. Il ne vous



reste plus que 17 tableaux. Au cours de votre saga minérale vous allez rencontrer les trees-spirit, les skeletons, les gem-eaters et Berthilda herself. Tous ces adversaires ont leurs carctéristiques et il vous faudra en tenir compte pour atteindre le high-score. Berthilda la sorcière est invincible, sauf si vous portez le chapeau magique.

Il vaut mieux ne pas s'attarder sur le parcours, car de grosses abeilles vous piqueraient. Un des intérêts de Crystal Castles est de posséder un "relief" différent pour chaque circuit. Il y a ainsi des ascenseurs des passages secrets et autres tunnels, qui, par de savants mouvements, vous permettront d'échapper aux griffes de Berthilda. J'allais oublier, il y a aussi un pot de miel (tout de même !) dissimulant un bonus. Si vous vous sentez une âme d'ourson joaillier relevez le défi de Crystal Castles.

HIVE

Arcade

Cette fois, elle en était bien certaine ; le printemps était enfin arrivé et solidement installé. Il suffisait de regarder l'aspect du ciel qui n'avait plus rien de froid et de mort ou bien encore tous les arbres osant montrer fièrement leurs bourgeons... sans compter toutes les fleurs qui colorent agréablement la nature.
Considérant toute cette renaissance autour d'elle, elle pensa que le temps était venu d'aller voir ses chères petites abeilles et leurs ruches. La pleine activité devait reprendre... Elle arrivait tout juste sur les lieux lorsqu'elle entendit un bruit très étrange qui ne cessait de s'amplifier. En même temps, le ciel s'obscurcit dangereusement et, avant qu'elle n'ait eu la possibilité de ressentir la moindre angoisse, elle

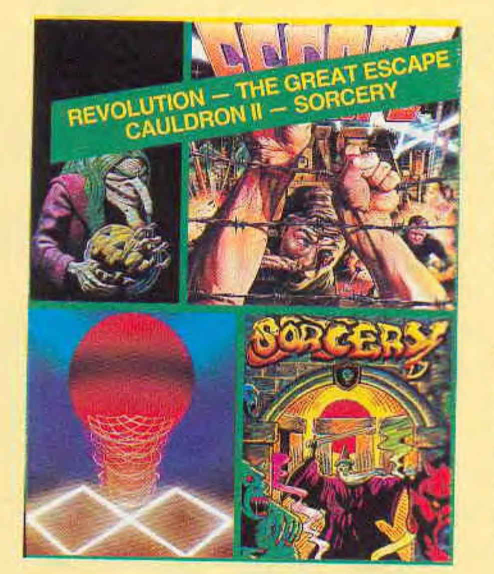


se retrouva dans une immense ruche faite dans un matériau totalement inconnu.
Commençant par examiner le vaisseau dans lequel elle se trouve, elle découvre que celui-ci est alimenté par des pylônes électroniques éparpillés autour de la ruche et qu'il est possible de les ramasser facilement. D'autre part, le vaisseau se déplace automatiquement le long des couloirs, quelle que soit sa position. Tout en déambulant à l'intérieur de la ruche, il faut faire attention aux différents obstacles à éviter ou à détruire : dards, lances, toiles et fils de détente.

L'inspection interne étant terminée, elle risque un coup d'œil à l'extérieur pour découvrir différents outils qui peuvent être très utiles et qu'elle va s'empresser de ramasser. Mais elle découvre aussi toute une armée d'insectes électroniques qui n'ont rien d'amical !... Profondément inquiète, elle se demande si sa défense sera suffisamment forte avant que l'énergie du vaisseau soit nulle...
D'un graphisme relativement clairsemé, ce logiciel vous propose un nouveau voyage dans l'espace. D'autre part, l'écran de contrôle vous présentant toutes les fonctions et la sélection d'icônes pour les différentes actions est bien présenté et est suffisamment complexe pour que l'utilisation du logiciel sans avoir lu la notice soit impossible. Alors moi, je vais butiner ailleurs...

COMPILATION





REVOLUTION (Arcade)
Avec REVOLUTION, vous sautez à pieds joints dans un jeu de balles diabolique... Vous avez huit niveaux différents et, dans chaque niveau, quatre problèmes à résoudre.
Le jeu a l'avantage de présenter à la fois une bonne animation et un graphisme soigné...
(Banc d'essai Amstar n° 7)

THE GREAT ESCAPE (Arcade/Aventure)
Scénario classique pour ce logiciel : nous sommes en 1942, en Allemagne et vous avez été capturé. Vous êtes alors prisonnier dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité. Qu'allez-vous faire ?... Mais vous évader, bien sûr !
(Banc d'essai Amstar n° 6)

CAULDRON II (Arcade)
Tous les ingrédients nécessaires à une bonne histoire de sorcellerie sont réunis dans ce logiciel : une chaumière, un palais, des monstres, un chaudron (indispensable !), une citrouille... et j'allais oublier : une sorcière !
Il n'est pas nécessaire de faire l'éloge de ce logiciel qui a connu un vif succès...
(Banc d'essai Amstar n° 1)

SORCERY (Arcade)
Après la sorcière, le sorcier ! Vous avez un grand voyage à effectuer, limité dans le temps, afin de libérer tous les autres sorciers pris au piège. Aurez-vous assez d'énergie pour mener à bien cette mission ?

LE COIN DES AFFAIRES

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80





NINJA

Arcade

Avant le "Fils du Ninja", "Le retour du Ninja" et "Le Ninja au marché", il y a eu bien sûr "Le Ninja" tout court. Mais oui, vous le connaissez bien : tout de noir vêtu, il doit délivrer Di-Di, la princesse (une lady !). Permettez-moi de vous dire que ce n'est pas de la tarte : au premier niveau. Les Thugs et les karatékas sont plutôt cools : quelques déhanchements de manette et le niveau de vitalité de vos adversaires décroît rapidement. Si, de plus, vous avez pensé à ramasser divers instruments tels que shuriken et coutelas, la victoire sera encore plus rapide. L'animation, si elle n'est pas parfaite, (elle manque un peu de souplesse) mérite le détour. Les combats se déroulent avec la manette de jeux (c'est préférable) permettant ainsi 16 mouvements différents (touche FIRE enfoncée ou non).



Pour passer au niveau supérieur, il faut sauter au plafond, là où il y a un trou et hop ! Cette fois-ci, ce sont deux adversaires à la fois qui vous agressent. Vous devinez la suite : le niveau suivant verra trois opposants se jetter sur vous et ainsi de suite ad vitam aeternam. Entraînez-vous et attention au joystick-elbo !

STORM

Arcade/Aventure

Il était une fois, dans un lointain royaume... Je m'arrête ici, je ne vais pas vous énumérer tous les éléments de l'héroïque "fantasy". Ce serait un bon début pour ce logiciel tout en couleur, mais je ne me sens pas le courage de vous narrer les aventures de Storm le guerrier, à la recherche de sa copine Corrine (avec 2 r). Cette dernière, comme toutes les héroïnes du genre, a eu la fâcheuse idée de se laisser capturer par Unacum, le méchant de service. Vous voyez le tableau : Storm va profiter du départ d'Una pour s'introduire dans le château maudit des mille sortilèges abominables. Le susnommé édifice est, bien sûr, rempli à craquer de bestioles immondes. Lorsque les trois broches auront été ramassés, la porte du laboratoire où est retenu Corrine pourra s'ouvrir. Le tour sera joué et nos héros repartiront vers de nouvelles aventures. Les atouts principaux du jeu sont le graphisme et la possibilité de jouer à deux. Les décors sont en effet superbes et vus du dessus. Quant au troisième larron, il s'agit d'un magicien (vous vous en doutiez) : Agravain. Amusez-vous bien et pensez à récupérer armures et nourriture : cela peut toujours servir.



THRUST II

Arcade

Attention, jeu dangereux pour les nerfs ! A consommer avec modération. Toutes ces prescriptions doivent être suivies à la lettre, sinon c'est l'hypertension qui vous guette. Voici un bref rappel historique au cas où vous vous seriez endormis. Les rebelles luttent toujours contre l'Empire (tiens, tiens !). Ils ont aménager une petite planète pour se retrouver entre eux. Seul petit problème, il n'y a pas d'atmosphère. Pour en obtenir une, il faut construire un générateur d'air. Vous avez été désigné volontaire pour la corvée de boules (constituantes essentielles du générateur). Votre vieille fusée a tendance à se laisser aller, il faut donc la redresser par de légères accélérations judicieusement orientées. Tiens, voilà une des sphères à remorquer. Un coup de rayon magnétique et hop, le tour est joué. Horreur ! Ma nouvelle passagère



est très lourde, son poids m'entraîne vers le sol. Si elle ou moi touchons terre, c'est la fin. De plus, dès que la sphère est saisie, un compte à rebours commence. Arrivé à zéro : boum ! Vous comprendrez alors que 10 vies ne sont pas de trop. Un regret : le scrolling horizontal est trop saccadé pour être agréable.

Informatique AMSTRAD

AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X

UBI-SOFT
&
DOMARK
PRÉSENTENT :
JAMES BOND 007
dans :
TUER N'EST PAS JOUER

DOSSIER DU MOIS :
LES SPORTS MÉCANIQUES

PLAN D'AVENTURE :
CRAFTON ET XUNK

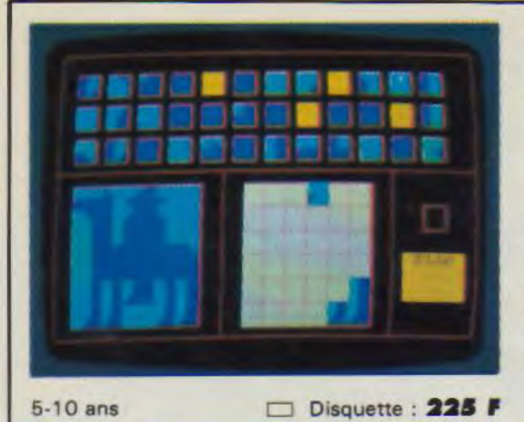
LISTINGS :
SYNTHÉ ET BOB L'INTRÉPIDE

LOGICIEL DU MOIS :
BARBARIAN



M 2817 - 11 - 10,00 F
3792817010002 00110

Mensuel n° 11 – Juillet/Août 1987



5-10 ans ☐ Disquette : **225 F**

◄ **ATELIER DES PUZZLES**

Jouez à résoudre des puzzles de difficultés variées (4 à 36 pièces).

MOTS CROISES MAGIQUES ►

Un programme jeu proposant 36 grilles à résoudre, soit 216 mots constituant un lexique de base pour les enfants de 5 à 8 ans.



5-8 ans ☐ Disquette : **195 F**



5-8 ans ☐ Disquette : **285 F**

APPRENDS-MOI A LIRE

10 activités progressives d'aide à l'apprentissage de la lecture.
3 albums d'images, de mots et de phrases : 30 séquences qu'on peut sonoriser grâce au synthétiseur vocal PAROLE pour l'utilisation maternelle (Grande section).

APPRENDS-MOI A ECRIRE (1 et 2)

Quel entraîneur plus docile, plus patient pourra l'aider à acquérir les bases de l'acte d'écriture ? Ce logiciel favorise la relation majuscules et minuscules ainsi que la maîtrise du clavier alphabétique.

5-9 ans ☐ Disquette : **225 F**

"Algèbre", "Equations/Inéquations" et "Démonstration de géométrie", 3 logiciels qui deviendront son meilleur allié dans la vie scolaire.

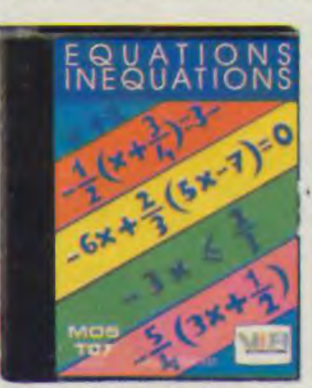


☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

DEMONSTRATION DE GEOMETRIE

épuisé

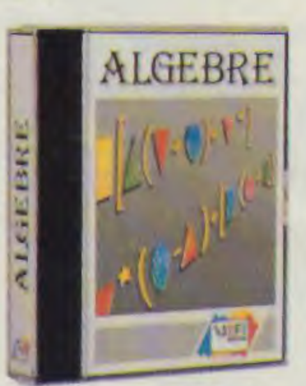
Ce logiciel conduit les élèves de 3e et de 4e à résoudre des exercices en utilisant les caractéristiques de formes géométriques particulières. 7 théorèmes de base feront l'objet d'exercices.



☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

EQUATIONS INEQUATIONS

Le logiciel Equations Inéquations est conçu pour les élèves des classes de 4e, 3e et 2e.



☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

ALGEBRE



☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

CARTE D'EUROPE

Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe géographique ? Grâce à CARTE D'EUROPE, vous allez bientôt connaître le vieux continent sur le bout des doigts.

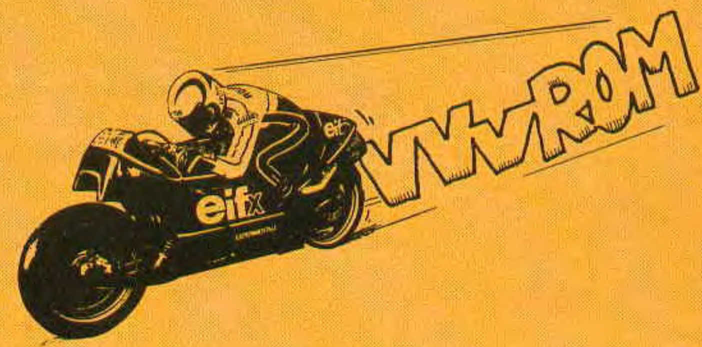
NOM : ____________ Prénom : ____________ (Ecrire en majuscules)
Total commande : ____________ ____________ F
Adresse : ____________
Port (recommandé PU) : 20,00 x ____________ = ____________ F
____
Total de mon règlement : ____________ ____________ F
Code postal : ____________
Date : ____________
Ville : ____________
Signature :

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de BRETAGNE EDIT' PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
BRETAGNE EDIT' PRESSE – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.

SOMMAIRE


AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication :
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE – Denis BONOMO
Rédaction
Catherine VIARD – Olivier SAOLETTI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette
Jean-Luc AULNETTE - Patricia MANGIN
Photocomposition SORACOM
N. CHAPPE, B. RESTOUT, V. LEZOT
Impression : LA HAYE MUREAUX
Photogravure : Bretagne Photogravure
Service Rassort Réseau :
Gérard PELLAN – Tél. vert 05.48.20.98
Inspection des ventes
Christian CHOUARD
Abonnement - Vente au numéro
Catherine FAUREZ - Tél. 99.52.98.11
Secrétariat – Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Serveur télématique : 36.15 + MHZ
CCP RENNES 794.17V
Distribution NMPP
Dépôt légal N° 23 116
Code APE 5120
Régie Publicitaire
IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33
Chef de publicité : P. SIONNEAU
Assistante : Fabienne JAVELAUD



Le numéro comporte un encart de la Société WEKA.

EDITORIAL

Il nous semble que le seul souhait que nous puissions émettre à cette époque de l'année tient en deux mots : BONNES VACANCES !
Malgré tout, nous vous conseillons fortement de ne pas oublier Amstar dans vos bagages... D'autant plus que nous sommes très heureux de vous annoncer une excellente nouvelle : il y aura un numéro d'Amstar au mois d'août !
Alors, n'oubliez pas de surveiller votre kiosque à journaux au début du mois d'août et, si vous êtes abonné, pensez à faire suivre votre courrier...

La Rédaction

LA 1ère NUIT DES



LES AMSTAR D'OR EN SEPTEMBRE

Cruel dilemme que le nôtre.
Au moment de boucler ce numéro, nous devions diffuser la date de la remise des Amstar d'or dans la seconde quinzaine de juin.

Les prix devaient être distribués par un Ministre.
Les événements récents font que de nombreux rendez-vous sont annulés.
L'incertitude est de ce fait trop grande.

La Direction préfère renvoyer à septembre la remise des Amstar d'or.
Là, au moins, l'incertitude aura disparue, le remaniement ministériel sera effectué.

Amis lecteurs, il y aura aussi un Amstar en août.

S. FAUREZ.

TOUT SAVOIR...



LOISIRS : PROFITEZ D'UNE FORMULE SIMPLE ET PRATIQUE.

BOOMERANG POURQUOI ?

Echangez vos vieux logiciels contre de nouveaux titres ! Commandez-les à des prix sympathiques avant de les échanger à nouveau.
Faites votre choix dans une vaste logithèque comportant les dernières nouveautés.
Amusez-vous sans vous ruiner grâce à Boomerang : une solution économique pour les insatiables du joystick.

BOOMERANG COMMENT ?

Envoyez-nous les logiciels que vous souhaitez échanger et commander ceux que vous désirez recevoir. Les échanges sont traités rapidement dans la limite de nos stocks (envoi par colis PTT urgent).
La liste des titres disponibles évolue tous les mois en fonction des nouveautés parues et de vos demandes : c'est un panorama très complet de l'univers du logiciel de jeu.
Votre adhésion au centre est valable un an et vous permet de recevoir cette liste tous les mois ainsi que le catalogue présentant les logiciels.

QUELQUES RÈGLES ET GARANTIE

Quelques règles régissent le fonctionnement du centre.
Les logiciels envoyés pour échange doivent être des logiciels d'origine, à l'exclusion de toute copie, ils doivent être envoyés en bon état, dans leur conditionnement d'origine, accompagnés de la notice d'utilisation et des accessoires s'il y a lieu, les logiciels défectueux seront retournés.
Le nombre de logiciels envoyés pour échange ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyer ou même commander des logiciels sans en envoyer.
Vous êtes libres d'effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez, aussi souvent que vous le désirez, aucune contrainte vis-à-vis du nombre d'échanges effectués ne vous est imposée de même en ce qui concerne les logiciels commandés au centre, (vous pourrez à votre convenance les conserver ou les échanger).
Le centre Boomerang garantit la reprise des logiciels commandés ; à la valeur de reprise en vigueur à la date de la commande, cela pendant un délai de deux mois à compter de la date de la commande ou de l'échange.
Les logiciels reçus du centre sont garantis deux mois et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.



GAO

VOIR PAGES SUIVANTES...

AMSTRAD : DE SURPRISE EN SURPRISE

Lorsque les claviers AZERTY ont fait leur apparition, nous avons eu la surprise de découvrir que certains jeux bloquaient avec ce type de clavier ; ensuite, nous avons eu la surprise de constater que l'approvisionnement des boutiques en 6128 était plus que problématique...
Jamais deux sans trois ! Aujourd'hui, nous avons la surprise de découvrir des nouveaux 6128 équipés de connecteurs différents des précédents ! Alors, si vous êtes déjà possesseur d'un 464 et de quelques extensions et que vous décidez d'acquérir un 6128, faites-le en connaissance de cause et après mûre réflexion... car toutes vos extensions seront inadaptées à ces nouveaux CPC !

VOUS AVEZ DIT PAO ?

L'éditeur anglais Mirrorsoft a sorti un logiciel de PAO doté non seulement de performances professionnelles, mais également accessible au marché grand public de par son prix. Fleet Street Editor offre les caractéristiques suivantes :
— éditeur de texte intégré ;
— bibliothèque d'images immédiatement disponible ;
— césure automatique des mots et espacement proportionnel.
La distribution exclusive de la version française de FSE vient d'être obtenue par France Image Logiciel ; pour l'instant, seule la version PCW est disponible mais les versions CPC et PC le seront en septembre 87. FIL - tél. 1.48.97.44.44.



SORTIE EN FORCE

Ere Informatique se distingue sur le marché des logiciels pour PC et compatibles puisqu'il ne sort pas moins de trois produits à la fois !... Ce sont des jeux que vous connaissez déjà puisqu'il s'agit d'Eden Blues, de Macadam Bumper et de Sram. Pour l'occasion, Ere Informatique a particulièrement étudié le packaging afin d'avoir un look d'enfer !



NOUVELLE EXTENSION POUR LE PC 1512

Innelec vient d'obtenir la distribution exclusive en France de la sauvegarde 1/4" CD 1525 grâce à l'accord qui a été conclu avec Métrologie.
Le CD 1525 version Amstrad est d'une capacité de 21 Mo formatés et peut assurer un back-up à la vitesse de 1 MB par minute. Etant rédigé en français, il est facile d'installation et d'utilisation ; il peut travailler fichier par fichier, par directory et sous-directory. Il est livré avec la carte contrôleurs, le câble de raccordement et les disquettes d'installation et d'utilisation, le tout au prix de 5500 F HT. Innelec - tél. 1.48.91.00.44.

ATTENTION, PIEGE !

Cela fait maintenant quelques semaines qu'une chaîne du bonheur a fait son apparition dans le monde de l'Amstrad, chaîne qui s'adresse aux "amis micro-informaticiens"...
Le principe est simple : vous recevez une lettre accompagnée d'une liste de noms. Vous envoyez un chèque de 20 F au premier de la liste, le rayez et inscrivez votre nom en dernière position.
Ensuite, vous envoyez une copie de cette nouvelle liste à 20 nouvelles personnes et dans quelques temps, vous devriez recevoir jusqu'à 16 millions de centimes ! Nous vous mettons en garde contre ce genre de chaîne qui n'est rien d'autre que de l'escroquerie pure et simple ; alors, un conseil, ne participez jamais à ce genre de jeu...

UN AMSTRAD AU SERVICE DES HANDICAPES

Vous prenez un Amstrad CPC 6128 ; vous lui ajoutez un synthétiseur de parole, une imprimante optionnelle, le logiciel "Voca-Bliss" développé par Jean-Louis RIOU et son équipe... et vous obtenez un formidable outil pouvant donner la parole aux handicapés. Le principe est le suivant : l'écran présente à l'opérateur handicapé toute une série d'icônes qu'il peut choisir au moyen d'un dispositif à contacts adapté à son handicap.
Pour tout renseignement concernant le programme "Voca-Bliss" et ses applications, contactez Logicom au 40.65.30.53.

NAISSANCE DE LA "C.I.A."

Contactez Jérôme et vous êtes en relation directe avec la C.I.A., autrement dit le Cercle International Amstrad. Le but de cette association est de réunir le maximum de clubs afin de créer un réseau de correspondance et d'échange dans l'ensemble du globe...
Les responsables de clubs qui seraient intéressés par cette perspective n'ont qu'un seul numéro de téléphone à composer : 93.46.95.63.

SONDAGE

Pendant ce long mois de juillet, je suppose que vous allez partager votre temps entre le farniente et votre Amstrad. Malgré tout, si vous avez un instant, un papier, un crayon et un brin de courage, nous vous invitons vivement à nous écrire pour nous dire si vous désirez voir apparaître dans Amstar des jeux pour PC 1512 et PCW... Alors, tous à vos plumes !



RECTIFICATIF "1914"

MEA CULPA... Une erreur s'est subrepticement glissée dans le listing 3 du jeu 1914 que nous avons publié dans le numéro 9 d'Amstar. Voici la ligne "fautive" telle que vous devez la rentrer :

60 FOR ln = 250 TO 2300 STEP 10

COIN DES AS

Cela faisait huit mois qu'il était invaincu et qu'il se trouvait sur la première marche de notre podium.

Malheureusement, la gloire est souvent éphémère et Jean-Marie MENARD a trouvé plus fort que lui...

La rédaction d'Amstar a décidé de le féliciter à sa manière pour être resté si longtemps le "maître" du Sky Jump dans "Winter Games" : nous lui ferons parvenir un logiciel.

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
— BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
— BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
— CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
— COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
— PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12

LE LOGICIE



BARBARIAN

Arcade

En cette fin de journée comme les autres, je me retire seule, triste et sans plus aucun espoir dans ma chambre qui se trouve au premier étage. Moi, Mariana, Princesse du Royaume, je vois chaque jour l'échéance se rapprocher et personne, vraiment personne, ne semble de taille à me me sauver de la terrible situation dans laquelle je me trouve. Chaque jour, j'ai l'impression que ma liberté me file un peu plus entre les doigts et que bientôt je serai sous l'entière domination de ce terrible sorcier Drax qui a jeté son dévolu sur moi...

Etre en jeu et ne rien pouvoir faire pour se défendre, c'est rageant ! D'autant plus que si je lève le petit doigt, ce cher et tendre sorcier n'hésitera pas une seule seconde avant de jeter un mauvais sort irréversible sur tous mes sujets.

Et pourtant, il y a une porte de sortie proposée pour le "Grand Maître" en personne : si par un heureux hasard, il se trouvait un homme (de préférence...) capable d'anéantir et de vaincre tous ses gardes diaboliques alors, et alors seulement, il consentirait à me laisser ma liberté.

Malheureusement pour moi, mon futur royaume ne semble pas habité par des rois du maniement du glaive ; mais toi, noble étranger venu du Nord, tu parais porter une épée bien lourde et ne pas t'en apercevoir. Serais-tu enfin la personne que nous attendons tous et que les livres anciens nous présentent comme le Sauveur tant attendu ?... Acceptes-tu de tenter ta chance (et ta vie, il faut bien le reconnaître) pour mon royaume et moi-même ?

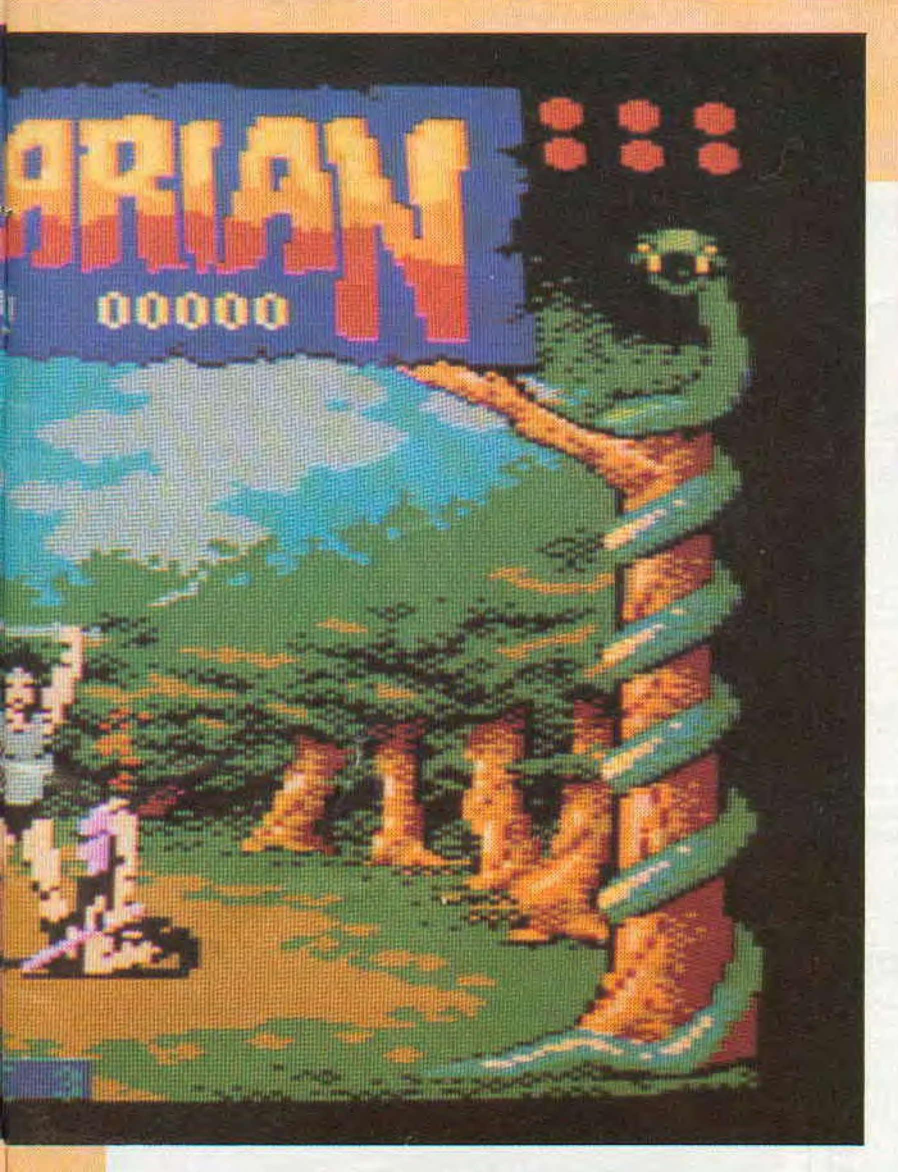
N'ayant aucune appréhension, vous acceptez cette folle proposition et commencez quand même par quelques séances d'entraînement car vous êtes bien conscient du fait que les gardes du grand sorcier Drax... ce n'est pas du gâteau !

C'est donc au petit matin, par un ciel à peine nuageux, que vous retrouvez vos adversaires dans la forêt du comté et c'est avec la volonté de vaincre pour votre fierté personnelle que vous vous lancez dans le premier combat.

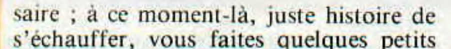
Tout d'abord, il faut s'avancer pour être à une distance raisonnable de son adver-



L DU MOIS






saire ; à ce moment-là, juste histoire de s'échauffer, vous faites quelques petits coups classiques : un coup au cou, un coup au corps, un coup aux jambes... Malheureusement pour vous, il esquive toutes vos attaques et, soudain, fait une culbute en avant qui a pour effet de vous en faire effectuer une en arrière (je prends des gants pour vous dire que vous êtes carrément tombé sur le... !). Qu'à cela ne tienne, vous avez plus d'un tour dans votre épée et il est temps maintenant de sortir les bottes secrètes : et un coup au-dessus de la tête, et une toile d'araignée de la mort... et pour occuper les temps morts, un coup de tête par-ci et un coup de pied par-là.



Au bout de quelques victimes innocentes, emmenées sans ménagement par un tyrannosaure nain, vous commencez à vous sentir fin prêt pour le véritable combat, mais avant tout, vous voulez parfaire votre botte secrète (500 points d'un coup, ce n'est pas si mal...). Aussi, vous pouvez charger le second tableau et découvrir ainsi un magnifique coucher de soleil. Cette atmosphère créée par le décor vous donne des ailes pour perfectionner le " coup volant à la tête". C'est une attaque que je vous conseille vivement : efficace, nette et sans bavures... à condition toutefois que l'ennemi ne s'accroupisse pas à cet instant précis...

Ensuite, étant en pleine possession de vos moyens, vous pouvez vous lancer dans les véritables combats qui se trouvent dans les tableaux 3 et 4. De plus, vous avez la chance de parcourir la dernière ligne droite sous les yeux même de la princesse.

Vous vous demandez peut-être pourquoi nous avons sélectionné Barbarian comme logiciel du mois alors que certains nous diront qu'il ne s'agit que de "duels" répétitifs ! Oui, mais !... Dès le premier écran, vous tombez véritablement sous le charme de la qualité graphique et aucun des quatre tableaux ne déçoit par rapport aux autres. De plus, lorsque vous commencez à jouer, vous découvrez une animation de très bonne qualité : chaque coup, qu'il constitue une attaque ou une défense, est net et précis. Quant à la musique, elle complète à souhait l'atmosphère créée par le graphisme. Bref, bien que la version sur Amstrad se passe sur un décor figé, il faut absolument qu'elle soit en votre possession !... Pour terminer, je ne vous donnerai qu'un petit détail génial : lorsque vous avez choisi une option de jeu et que vous restez quelques intants sans faire aucune action, les deux joueurs se tournent vers vous et se mettent dans une position sans équivoque signifiant : "bon, c'est pour aujourd'hui ou c'est pour demain ?"...

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES : 99 F

INCROYABLE !

LES EXCLUSIFS N° 1 + LEADERBOARD + TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN — **160 F**

OCEAN ALL STAR HITS + TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE — **145 F**

AMSTRAD GOLD HITS N° 2 + BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT FOX + KONAMI'S GOLF — **145 F**

PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE + REVOLUTION + CAULDRON 2 + SORCERY — **189 F**

ALBUM MELBOURNE + RED HAWK + ROCK N WRESTLE + STARION + LANCELOT — **145 F**

ALBUM GREMLIN + THE WAY OF THE TIGER + BEACH HEAD 2 + BARRY MAC GUIGAN BOX + RESCUE ON FRACTALUS — **145 F**

HIT PACK 1 + COMMANDO + BOMJACK + AIR WOLF + FRANCK BRUNO BOXING — **145 F**

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2 + INFERNAL RUNNER + 3D FIGHT — **179 F**

LORICIEL HIT 2 + FOOT + TENNIS + 5e AXE — **179 F**

LORICIEL HIT 3 + Tony Truand + Aigle d'Or + Empire — **179 F**

KONAMIS GREATEST HITS + GREEN BERET + PING PONG + HYPERSPORTS + Ye ar Kung Fu — **145 F**

THEY SOLD A MILLION N°3 + KUNG FU MASTER + GHOSTBUSTER + RAMBO + FIGHTER PILOT — **145 F**

AMSTRAD-GOLD HITS + BEACH HEAD 2 + SUPER TEST DECATHLON + RAID + ALIEN 8 — **145 F**

ALBUM FIL + THE WAY OF THE TIGER + V... VISITEURS + GUNFRIGHT — **195 F**

THEY SOLD A MILLION N°2 + BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE + MATCH DAY (Foot) — **145 F**

THEY SOLD A MILLION N°1 + BEACH HEAD + DECATHLON + SABRE WULF + JET SET WILLY — **145 F**

PROMO 75 F

BRUCE LEE
HYPERSPORT
MOVIE
WORLD CUP

NOUVEAUTES !*

BARBARIAN	135 F
BEST OF 3D	145 F
BIG BAND	195 F
BLACK MAGIC	145 F
BUBBLER	145 F
FIST 2	145 F
FLASH	195 F
GUNSLINGER	145 F
KILLED UNTIL DEAD	145 F
KYA	195 F
LE PASSAGER DU TEMPS	195 F
LE PACTE	199 F
LES PASSAGERS du vent	285 F
LEVIATHAN	145 F
MARIO BROTHERS	145 F
MASTERS OF UNIVERSE	145 F
METRO CROSS	145 F
MUTANTS	145 F
NINJA	145 F
PAPER BOY	135 F
PROHIBITION	195 F
QUARTET	145 F
RANA RAMA	145 F
RELIEF ACTION	195 F
ROAD RUNNER	145 F
SAIGON	145 F
SAMOURAI TRILOGY	145 F
SARACEN	145 F
SHAOLIN'S ROAD	165 F
STAR RAIDER 2	145 F
SUPER SOCCER	145 F
TAI PAN	145 F
TEMPLE OF TERROR	135 F
THE SENTINEL	145 F
TOBROUCK	169 F
TRIVIAL PURSUIT	229 F
WONDERBOY	145 F

HIT PARADE

ACE OF AGES	145 F
ARCHONOID	145 F
ARMY MOVES	145 F
ASPHALT	165 F
AU REVOIR MONTY	145 F
BOB WINNER	169 F
BOMBJACK 2	139 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU	139 F
COBRA	139 F
CRYSTAL CASTLE	145 F
DEEPER DUNGEONS	145 F
ENDURO RACER	145 F
EXPRESS RAIDER	145 F
FER ET FLAMME	249 F
FUTURE KNIGHT	145 F
GAUNTLET	145 F
GRAND PRIX 500 CC	169 F
HEAD OVER HEALS	145 F
HMS COBRA	299 F
IKARI WARRIOR	139 F
INFILTRATOR	139 F
KNIGHT RIDER	135 F
KONAMI'S GOLF	135 F

HIT PARADE

KRAKOUT	145 F
LEADER BOARD	139 F
LIGHT FORCE	139 F
MANHATTAN 95	149 F
MARTIANOIDS	145 F
MIAMI VICE	139 F
MEURTRES EN SERIES	299 F
MONOPOLY FR	245 F
NEMESIS	145 F
SAPIENS	169 F
SCALEXTRIC	245 F
SCRAM 2	165 F
SCRABBLE FR	220 F
SCRAM	165 F
SHORT CIRCUIT	145 F
SIGMA 7	145 F
SILENT SERVICE	139 F
SUPER CYCLE	139 F
SPACE HARRIER	139 F
TEMPLIERS D'ORVEN	199 F
TENTH FRAME	145 F
THE GREAT ESCAPE	145 F
TOP GUN	139 F
TOP SECRET	220 F
TRAILBLAZER	139 F
TT RACERS	145 F
UCHI MATA JUDO	135 F
WINTER GAMES	145 F
WORLD GAMES	145 F
XEVIOUS	139 F
YE AR KUNG FU II	139 F
ZOMBI	165 F
ZOX 2099	175 F

1001 BC	165 F
ACROJET	145 F
ACE OF ACES	145 F
ANTIRIAD	129 F
AFFAIRE SYDNEY	195 F
ASTERIX	149 F
ATHLETES	175 F
AVENGER	145 F
BACTRON	169 F
BATAILLE d'Angleterre	195 F
BATAILLE pour Midway	195 F
BAT MAN	130 F
BILLY LA BANLIEUE	179 F
CAULDRON 2	130 F
CRAFTON ET XUNK	165 F
CONTAMINATION	190 F
DEMAIN HOLOCAUSTE	245 F
DESPOTIK DESIGN	175 F
DRAGON LAIR 2	145 F
GHOST N GOBBELINS	139 F
HARRY ET HARRY	169 F
IMPOSSIBLE MISSION	145 F
IMPOSSABALL	145 F

JAIBREAK	145 F
Les Pyramides de l'Atlantis	169 F
Les PASSAGERS du VENT	295 F
MACADAM BUMPER	175 F
MARACAIBO	169 F
MASQUE	179 F
M'ENFIN	179 F
NEXUS	145 F
PACIFIC	139 F
REVOLUTION	139 F
SCOTT WINDER	225 F
SKYFOX	145 F
STIKE FORCE HARRIER	129 F
STRYFE	195 F
TARZAN	145 F
THAI BOXING	129 F
THEATRE EUROPE	185 F
THE WAY OF THE TIGER	120 F
TOMAHAWK	145 F

NOUVEAU PC 1512

PC HITS + [illegible] + THE GREAT ESCAPE + THE DAMBUSTER + STRIP POKER — **245 F**

ALTERNATE REALITY	195 F
BOB WINNER	220 F
BRUCE LEE	195 F
DESTROYER	245 F
ECHECS 3D	195 F
F15 STRIKE EAGLE	195 F
GAUNTLET	195 F
GRAND PRIX 500 CC	195 F
HACKER	195 F
HISTOIRE D'OR	235 F
INFILTRATOR	195 F
LES PASSAGERS du vent	285 F
MASTERS OF UNIVERS	195 F
MGT	195 F
MOVIE MONSTER	245 F
PCA MAN + DIG DUG + MR DO	195 F
PSI 5 TRADING company	195 F
SCRABBLE	245 F
SHANGAI	195 F
SILENT SERVICE	225 F
SOLO FLIGHT	195 F
STRIP POKER	195 F
SUBBATTLE Simulator	225 F
SUPER TENNIS	195 F
SUMMER GAMES II	195 F
SWORD SAMOURAI	195 F
TAI PAN	145 F
THE DAMBUSTERS	195 F
TOP SECRET	229 F
ULTIMA 3	195 F
WINTER GAMES	195 F
WORLD GAMES	245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Préciser cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration __/__ Signature ______

COSA NOSTRA

Arcade



Chicago ! Chicago ! Comme le chantait, il y a quelques années Frédéric François... Qui a sifflé ? Une fois de plus, nous allons vivre une folle aventure dans une bonne veille ville des Etats-Unis où les mafiosi ont sévi (et sévissent encore) tout en connaissant leur période de gloire au temps de la prohibition...

Nous sommes à l'aube des années 20 et dans cette atmosphère terrorisante qui règne à Chicago, il n'y a qu'une seule personne qui puisse mettre à l'ombre tout le gang... Il s'agit bien sûr du détective de renommée mondiale : Mike Bronco reconnaissable à son chapeau mou à larges bords et à son imperméable. La raison de son succès ? Tirer plus vite que son ombre s'il veut rester en vie, face à la bande des cinq qui sont loin d'être des anges !... Ruddy gangster cambrioleur, Johny contrôleur du trafic de stup, Tony l'homme de main et El Padrino "le terrible"... sans oublier, l'indispensable policier véreux, j'ai nommé : Franky.



Pour aller au terme de ce jeu, il ne vous reste plus qu'à déambuler dans les rues de la ville en étant très rapide car les balles, bombes et hachettes fusent de partout. La seule solution est de tirer sur tout ce qui bouge et de passer ensuite sur les corps de "la vermine" pour récupérer des munitions.

Les fanatiques de jeux de réflexe sans réflexion seront séduits par Cosa Nostra qui est, il faut le signaler, un logiciel d'origine espagnole édité par Opéra Soft et distribué par Loriciels, les graphismes sont de bonne qualité et l'animation est très rapide et nette. Dans sa catégorie, Cosa Nostra constitue un bon investissement pour se défouler pendant les sombres jours de l'été... qui risquent d'être fort nombreux !

METRO-CROSS

Arcade



A vos marques !... Prêt ?... Partez !... Vous avez exactement trois minutes pour effectuer le premier parcours que vous propose Métro-Cross. Le sol sur lequel vous courez est divisé en petits carreaux qui s'ils sont gris (comme tous les chats la nuit...) vous ralentissent fortement dans votre progression. Conclusion simple et logique ? Evitez les carrés gris... oui, mais dans ce cas là, vous risquez de vous faire aplatir par une boîte de Coca-Cola ou de vous faire étaler par une haie !...



Comme si tous ces empêcheurs de courir correctement ne suffisaient pas, un nouvel effet ralentisseur fait son apparition à partir du 5ème parcours. Lorsque vous l'attrapez sur l'épaule, vous restez cloué sur place de dégoût mais aussi dans votre course... car il s'agit d'un rat qui s'agrippe si fortement à vous qu'il ne reste qu'un moyen pour s'en débarrasser : vous secouer de toutes vos forces (mais non ! Pas en vous tortillant sur la chaise mais avec le joystick !)

Face à tous ces handicaps, il faut bien qu'il y ait quelques raisons positives pour oser vous lancer dans cette course folle... Elles sont très exactement au nombre de trois : les boîtes bleues vous donnent des points si vous tapez dedans ou mieux, dans les cas difficiles, stoppent le chrono pendant 2 secondes ; les boîtes vertes vous permettent d'atteindre une vitesse de pointe époustouflante... Quant aux tremplins, ils vous propulsent dans les airs et vous transforment en acrobates effectuant des sauts périlleux remarquables !...

Ne pensez pas que ce logiciel est super facile car il y a un scrolling rapide et du plus bon effet... une boîte de Coco-Cola qu'on ne voit pas arriver... cela ne fait pas de pli !... Par ailleurs, il faut remarquer un bon choix des couleurs, un graphisme net et une musique suffisamment entraînante pour vous permettre d'avoir le souffle nécessaire pour aller de parcours en parcours.



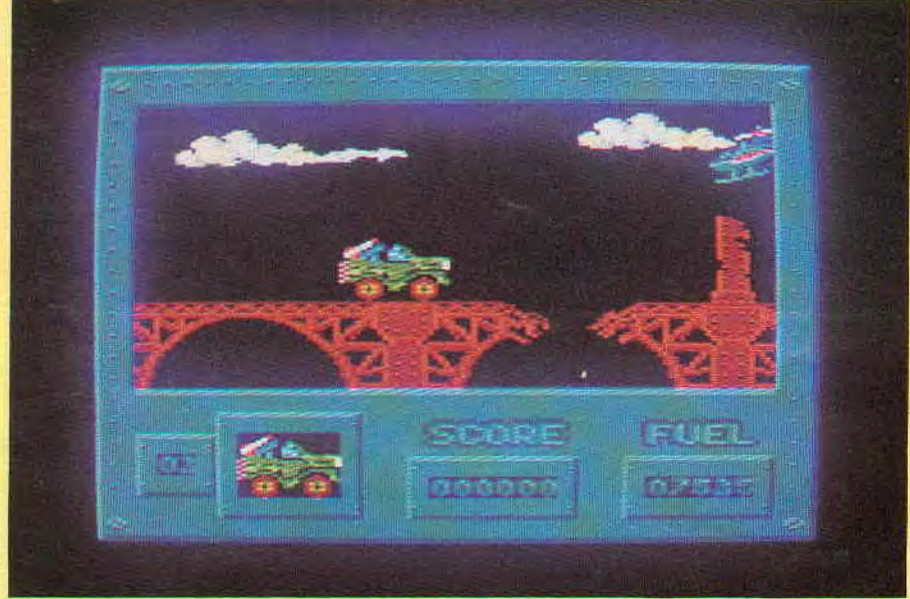
ARMY MOVES

Arcade



Engagez-vous, rengagez-vous, qu'y disaient... "Vous verrez du pays et vous aurez de l'action assurée ; n'hésitez pas à venir nous voir, vous aurez un bel équipement, un beau matricule et si vous pouvez prouver que vous faites partie de l'élite des Rambos, vous aurez l'honneur, l'avantage et l'immense plaisir de faire partie du SAC, non du SOC, Spécial Opérations Commandos (sic !)."

C'est ainsi que vous vous retrouvez au volant d'une jeep (génial non !) spécialement équipée pour vous de missiles sol-sol et de missiles sol-air. Il ne vous reste plus qu'à prendre le départ pour la première partie de votre mission, qui en comporte quant même sept... Le but final est classique : traverser les lignes ennemies pour atteindre leur Q.G. où se trouve LE coffre-fort contenant LES plans qui seraient bien utiles pour votre état-major.

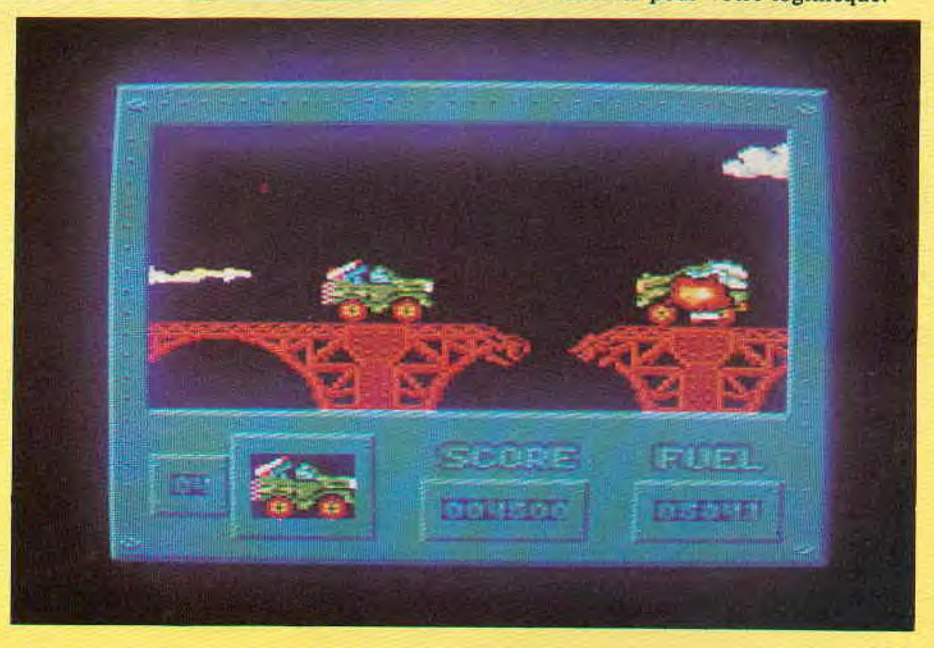


Je vous vois sourire de façon incrédule et désabusée ; vous croyez qu'il ne doit rien y avoir de passionnant dans ce logiciel... Alors, suivez-moi pendant quelques mètres et vous allez comprendre l'ampleur des dégâts : démarrage sur les chapeaux de roues pour traverser le pont devant me permettre d'atteindre la base d'hélicoptères de l'ennemi ; jusque là, tout va bien...

Mais soudain, un camion de transport va me barrer la route, un hélicoptère m'anéantir et, en plus, le pont est détruit !... Résultat, il faut que j'envoie simultanément un missile sol, un missile air sans oublier de sauter par-dessus le trou... Je peux vous assurer que vous n'avez pas trop de six doigts (ce qui permet malgré tout d'en avoir quatre au repos) pour suivre la cadence ! Et c'est toujours comme ça !

Bienheureux celui qui atteint la base d'hélicoptères ! Il lui suffit d'en prendre un pour effectuer les trois étapes suivantes et obtenir ainsi un code qui permettra par la suite de redémarrer directement à la deuxième partie du jeu en cas d'échec. Pour les trois dernières étapes, vous ne pouvez compter que sur vos jambes, mais si vous êtes arrivé jusqu'à ce stade, ça veut dire que vous êtes solide !

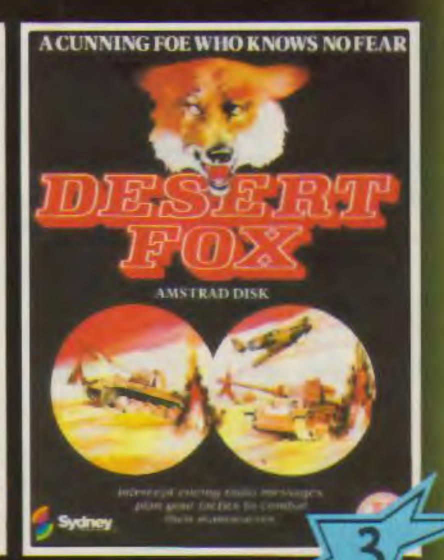
Avec Army Moves, commencez par vous mettre dans l'état d'esprit suivant : persévérer à tout prix, ne pas avoir peur des crampes à la main et ne pas être sujet à l'énervement. Vous pourrez alors goûter avec grand plaisir le graphisme, la rapidité, le scrolling et la musique de ce logiciel qui est à conseiller pour votre logithèque.



AMSTRAD GOLD HITS II









Cinq Hit dans un super album pour Amstrad

Cassette & Disquette

AMSTRAD



CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Je réalise soudain que j'aurais dû commencer par là avant de vous perfectionner en programmation : vous apprendre à faire des sauvegardes correctes, sans jamais le moindre risque d'ennui. Il paraîtrait que bon nombre d'entre vous ont parfois la désagréable surprise de ne plus pouvoir recharger ce qu'ils ont enregistré. Et non seulement, ils osent dire que cela vient du matériel, mais en plus de cela, ils profèrent en cette occasion des jurons que je ne connaissais pas ! (= ceux que mon père ne m'a pas appris, et pourtant, il était dans la Marine...)
Les bourdes à la sauvegarde ont deux causes :
- On ignorait que l'on n'avait pas le droit de faire telle ou telle chose.
- L'étourderie, toujours elle...
Pour éviter la première cause, il suffit de comprendre un peu comment ça fonctionne ; je me charge aujourd'hui de vous expliquer ce qu'il faut absolument savoir. Et pour les étourdis (mes chers frères, sachez que je suis des vôtres), je vous glisserai ici et là les petites précautions systématiques que j'ai réussi à m'imposer. Non sans mal, mais j'arrive parfois à m'obéir. Je suis obligé de faire une séparation nette entre cassettes et disquettes car leurs principes d'enregistrements sont totalement différents. De ce fait, les précautions à prendre ne sont pas du tout les mêmes. Vous vous attendez peut-être à ce que je commence par les cassettes ? Ok, je ne suis pas contrariant.

L'ENREGISTREMENT SUR CASSETTES

Le magnéto inclu dans le CPC 464 est un ensemble monophonique de grande série et de bas de gamme. Pas du tout HI-FI, mais suffisant. Au départ tout magnétophone est conçu pour la musique, et là, on veut y enregistrer des 1 et des 0 (les bits constituant les octets).

Pas évident ! Un processus de codage fort complexe, dont seul le fabricant à le secret, transforme ces 1 et ces 0 en «signal modulé», musical, qui lui peut être enregistré. A la lecture, le décodage de ce bruit bizarre et aigü restitue ces bits, donc ces octets. C'est donc tout-à-fait le contraire de ce qui se passe avec le compact-disc laser.

La vitesse d'enregistrement par ce codage est très lente, 100 ou 200 octets par seconde, soit 20 ou 40 octets par centimètre de bande. Vraiment peu, mais on ne peut pas faire mieux.
Un signal modulé, ou pseudo musical, veut dire un niveau qui monte et qui descend des centaines de milliers de fois par seconde : l'électronique du décodage a été pré-réglée pour un certain «volume moyen». Si le signal lu est d'un volume trop faible ou trop fort, le décodeur est «perdu», il renonce en faisant afficher "Read Error a" (ou "b"). Il agirait de même si la bande tournait trop vite ou trop lentement (ce qui est plus rare), ou s'il rencontrait un défaut physique sur la bande, qui lui aurait fait perdre ne serait-ce qu'un seul bit !
Avec un CPC 464, les problèmes sont rares, mais avec un magnéto-cassette extérieur (CPC 664 et 6128), vous avez remarqué qu'il faut faire au début plusieurs essais avant de trouver le bon réglage du bouton de volume. A noter soigneusement ! La tolérance de volume autour du "niveau idéal" n'est pas terrible sans être non plus très "pointue". C'est la cause de 99 % des "Read Error".

LE DECOUPAGE EN BLOCKS

Le CPC organise ses sauvegardes sur cassette par BLOCKS de 2048 octets. Au début du block 1, il enregistre le nom du programme, le type (BASIC, binaire, ASCII), la longueur totale, donc le nombre de blocks qui vont suivre, la vitesse utilisée (le SPEED WRITE 0 ou 1) et le nombre d'octets dans ce block, c'est-à-dire 2048, ou moins pour un petit programme. Il y a encore d'autres informations techniques mais on s'en moque.
les blocks suivants ont une "étiquette" à peut près analogue. Il y a le numéro du block en question.
Tout block entamé qui ferait moins de 2048 octets (cas du dernier) est complété à 2048 octets par des zéros. La fin de chaque block comporte un signal de fin.
Donc deux conséquences faciles à deviner :
- S'il manque un petit morceau du début du premier block ou un petit bout de la fin du dernier block, le programme ne sera pas chargé. C'est tout ou rien du tout.
- Un programme de 192 octets et un

autre de 1825 octets (un block) occupent exactement la même longueur de bande magnétique, donc les durées en SAVE (ou en LOAD) seront les mêmes !

QUELLES CASSETTE UTILISER ?

De la «FERRO» ordinaire mais de marque connue, disons "avouée", comme celles portant le nom d'une grande surface ("Carrefour", "Mammouth", etc...).
A ne pas utiliser en micro-informatique :
- Cassettes au chrome (CrO^2) : vous ne pourriez pas les effacer totalement à partir du deuxième enregistrement.

— Cassettes de marque "bidon" du genre «3 cassettes C-60 pour 10 francs» en sac plastique. Ce sont des rebuts de fabrications avec irrégularités du dépôt magnétique, niveau d'écoute nettement plus faible, bruit de fond important : donc 8 chances sur 10 d'obtenir des "Read Error" en LOAD.
- Cassettes C120 : trop fragiles ! Copie du signal spire à spire, d'où risque de "Read Error". A prix à peu près égal, il vaut mieux utiliser des C60 de marques connues (en promotion), que des C15 ou C30 d'origines douteuses.

PRECAUTIONS POUR CASSETTES

1 - A l'aide d'un capuchon de stylo-bille, faites avancer l'amorce jusqu'au collage avant de démarrer un SAVE, sinon le début du block 1 sera sur l'amorce... Respectez bien ce POINT ZERO ! En effet, que se passera-t-il si vous écrasez le premier enregistrement mais en démarrant quelques tours plus loin ? A la lecture, le magnéto lira le début de l'ancienne "étiquette", il continuera à tourner pour trouver la suite, qu'il attendra longtemps, longtemps...
2 - Le manuel AMSTRAD du 464 est pessimiste : faites tous vos enregistrements en "grande" vitesse, c'est-à-dire en faisant d'abord SPEED WRITE 1.
3 - Comme vous êtes radin ou fauché, vous mettez plusieurs programmes sur une face de cassette. Je veux bien mais surtout pas à la queue leuleu ! Laissez des "blancs" entre chaque et démarrez le suivant avec le compteur sur un multiple de 10. Exemple :
La sauvegarde s'est arrêtée avec 27 au compteur : Bobinez par "FF" jusqu'en 40 et sauvegarde du suivant. Pourquoi ? Imaginez que vous retouchiez le précèdent, en le rallongeant un peu. Vous le sauvez par dessus l'ancienne version. Pas de chance, car il fait à présent un "block" de plus, ce qui va écraser le block n° 1 du programme suivant... à votre insu... Alors qu'avec un espace minimum de 10 unités de compteur entre deux programmes, un tel malheur ne serait pas arrivé. Vu ?
4 - Vous êtes en train de taper un long programme, et sagement vous faites une sauvegarde provisoire de temps à autre. Très bien çà ! Oui, mais pas toujours sur le même début de cassette ! Imaginez une panne courant en pleine sauvegarde, vous perdriez tout votre programme ; celui dans le CPC bien sûr, mais aussi sur K7, la dernière version et la précèdente ! Alors, ou bien vous faites des SAVE à la suite sans rebobiner, ou bien vous utilisez DEUX cassettes ; une fois l'une, une fois l'autre.
Et maitenant aux disquettes !

L'ENREGISTREMENT SUR DISQUETTES

Le principe physique des enregistrements magnétiques sur disquette n'a aucun rapport avec celui des cassettes : on ne sait y fixer que des 1 ou des zéros ; la densité d'écriture y est de ce fait bien plus fine, et les pistes sont lues à grande vitesse, et ce avec peu de risques d'erreur. Résultat, quelques secondes pour le chargement d'un programme au lieu de dix minutes sur cassette !
Cependant, une disquette vierge ne peut pas servir directement, il faut d'abord la «formater», à l'aide du programme
FORMAT.COM de la disquette DOS CPM. Celui-ci va tracer les pistes de guidage, 40 concentriques, plus neuf repères de secteurs par piste. Alors là seulement, on peut y écrire par nos SAVE.
Tout ça, c'est du «survol à 15000 mètres». On va préciser certains points super importants qui ont pu vous échapper à la lecture du manuel, qui est un chef-d'oeuvre de désordre, surtout celui du lecteur DDI-1 pour 464...

LA DISQUETTE DOS

DOS signifie «DISK OPERATING SYSTEM». C'est à la fois un langage et un ensemble de programmes utilitaires pour exploiter un lecteur de disquettes. Le DOS des AMSTRAD CPC s'appelle CPM, version 2.2 et en supplément le "CPM/PLUS" pour le CPC 6128.

La disquette DOS d'origine est une "chose sacrée", on ne s'en sert pas, on la copie par DISCOPY (un des programmes) sur une disquette vierge, celle que l'on utilisera dorénavant, puis on range soigneusement la disquette d'origine, l'étalon. Pensez à la revente...

Pour désigner une disquette DOS, on dit aussi «disquette Système», c'est pareil.

LES FORMATAGES

Au début, le CPC est sous BASIC. Pour exécuter un programme .COM ou .EXE de la disquette DOS, il faut quitter BASIC et «entrer sous CPM» en tapant ICPM. Là, taper FORMAT et ENTER puis suivre les indications à l'écran. La face de disquette ainsi formatée aura 169 kilo octets disponibles, avec en plus le «système», le programme essentiel du DOS qui a été copié à votre insu. C'est donc une disquette dite «formatée système».
Si vous aviez tapé FORMAT D, le "système" n'aurait pas été transféré d'où 178 kilo octets disponibles au lieu de 169. Ce serait une disquette dite «formatée DATA», parce que présentant plus de place pour les données. Je ne vous conseille pas ce dernier formatage, 9000 octets, c'est peu de chose, et il est souvent pratique d'avoir le système sur la face de disc où l'on travaille. Donc formatez "système".
N'oubliez jamais que la disquette système (même sa copie) doit toujours être protégée en écriture... Sinon le gag ne serait pas drôle, car le formatage EFFACE TOUT.

LES COPIES

Le programme DISCCOPY fait une "photocopie" d'une disquette sur une vierge, même si elle n'est pas encore formatée ! DISCCOPY formate en même temps qu'il écrit.
N'essayez pas de pirater un jeu sur disquette pas DISCCOPY... Faut pas rêver, non ?
En revanche, l'utilitaire FILECOPY est sélectif, mais il exige que la disquette de réception (la "cible") soit formatée.
Vous voulez copier certains programmes BASIC pour un copain : disquette système, ICPM puis
FILECOPY *.BAS (= tous les .BAS)
FILECOPY.COM est chargé et lancé. Il vous invite alors à remplacer la disquette système par le disc source. Ceci fait, il vous propose de sélectionner les

.BAS. Si vous êtes d'accord, il présente un par un tous les noms de programmes .BAS. Pour être copié : Y pour Yes, N pour No. Vous pouvez ainsi en désigner une dizaine qui vont ensuite être copiés. Avouez que c'est beaucoup plus rapide que si, sous BASIC, vous aviez fait LOAD puis SAVE pour chacun d'eux ! Cette galère !

FAIRE LE VOYEUR

Prenez une face de disquette contenant un fichier ASCII, c'est-à-dire dont l'extension n'est pas COM, EXE, BAS, SYS, BIN ou ASM, mais HLP, DOC, TEX, TXT ou pas d'extension du tout. Puis tapez (sous CPM) TYPE suivi du nom complet du fichier, et tout son contenu défile alors à l'écran.
Vous avez une imprimante ? Si oui, refaites la même chose mais en faisant CRTL P avant de faire ENTER : tout ce baratin est envoyé à l'imprimante ! (refaites CTRL P pour annuler ensuite cet "écho imprimante").
A l'occasion, faites CTRL P et DIR, et vous imprimerez le contenu de la disquette.
Attention ! TYPE et DIRE ne fonctionneront que si la disquette en question avait été formatée système. Vous comprenez mon conseil de ne jamais formater DATA ?
Si ce fichier ASCII est un mode d'emploi d'un logiciel du commerce, vous aimeriez l'avoir imprimé (plus pratique, non ?). Oui, mais ces disquettes sont formatées DATA, pas de TYPE...
Soyez débrouillard, copiez-le par FILECOPY sur une disquette formatée système, et de là, CTRL P et TYPE. (un fichier ASCII n'est pas protégeable, et ce n'est pas du piratage).
Résumons :
Du DOS, je ne vous ai parlé que de FORMAT, DISCOPY, FILECOPY, TYPE et DIR. Ces cinq commandes sont bien suffisantes pour la plupart des bidouilles ; ce sont d'ailleurs les plus utilisées.
Ah ! Au fait ! Pour quitter le CPM et revenir au BASIC, ne tapez pas AMSDOS, faites tout simplement un SHIFT-CTRL-ESC...

PRECAUTIONS POUR DISQUETTES

- De grâce ! Attendez que la lumière rouge du lecteur de disque s'éteigne avant de retirer votre disquette... Un jour, il va vous arriver que votre disc sera illisible. Pourquoi ? Parce qu'une fois le programme enregistré, le bras va mettre à jour le CATalogue (piste réservée à cela). Alors si vous interrompez cette écriture, adieu mon p'tit CAT... Et puis, vous risqueriez aussi d'abîmer la mécanique.
- Vous avez du mal à écrire sur les étiquettes de disquettes, surtout les AMSOFT, parce que le papier est trop "glacée". Voici le truc : gommez énergiquement le papier ; cela le rend plus mat et le stylo bille ou le crayon "mord" alors dessus. Sinon, n'hésitez pas à coller par dessus une étiquette blanche auto-adhésive. C'est pas plus moche et c'est plus pratique.
- Prenez l'habitude de toujours stocker vos disquettes avec la PROTECTION D'ECRITURE en place. Une malheureuse étourderie est si vite arrivée...

- Sur vos disquettes de travail, recopiez le petit listing 1 qui y fera le MENAGE

LISTING 1

```
10 'MENAGE - Utilitaire pour DISC AMSTRAD
20 CLS
30 PRINT "Cat  Erase  Rename  Bak-  |cpm
 Quitter"
40 Q$="":WHILE Q$="":Q$=UPPER$(INKEY$):W
END
50 Q=INSTR("CERB|Q",Q$):IF Q=0 THEN 40
60 ON Q GOSUB 80,90,150,190,220,230
70 GOTO 30
80 CAT:RETURN
90 INPUT "  ERASER quel Fichier ? ",F$
100 IF F$<>"*.*" THEN 130 ELSE PRINT"  E
tes-vous bien sur ?...(O/N) ";
110 R$="":WHILE R$="":R$=UPPER$(INKEY$):
WEND
120 IF R$="N" THEN 140 ELSE IF R$<>"O" T
HEN 100
130 |ERA,@F$
140 RETURN
150 INPUT "  ANCIEN NOM : ",A$:IF INSTR(
A$,"*") >0 THEN 150
160 INPUT " NOUVEAU NOM : ",N$:IF INSTR(
N$,"*") >0 THEN 160
170 |REN,@N$,@A$
180 RETURN
190 F$="*.BAK"
200 |ERA,@F$
210 RETURN
220 |CPM
230 END
```

Après RUN"MENAGE" la ligne en haut de l'écran présente ses diverses activités. Vous n'aurez qu'à presser la LETTRE INITIALE (sans faire ENTER), soit C pour CAT, E pour ERASE (puis le nom du fichier ou programme), R pour RENAME (il demande alors l'ancien et le nouveau nom), B pour effacer tous les .BAK, la barre verticale pour passer en CPM, ou Q pour quitter.
C'est un programme pour fainéants, je les adore, et vous aussi je crois...

CONCLUSION

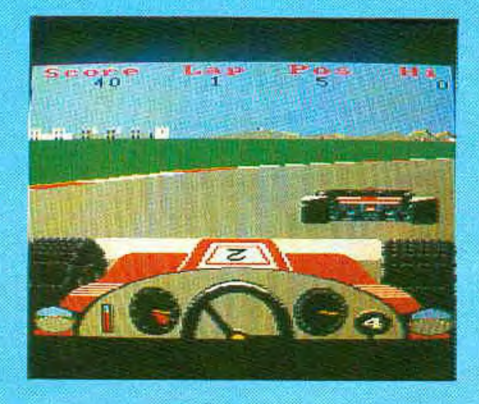
Maintenant que vous savez comment fonctionne l'enregistrement, du moins suffisamment, et que je vous ai signalé les bourdes classiques (et leur pourquoi), vous serez impardonnables si vous vous plantez encore dans un SAVE. Et vlan ! Pas d'excuse ! Et en plus de cela, pas de jurons ; gardez-les pour vos bugs, histoire de maintenir votre vocabulaire. Ça n'arrangera rien, mais si ça vous soulage...

A SUIVRE

THEME

SPECIAL SPORTS MECANIQUES

3D GRAND PRIX



Simulation sportive

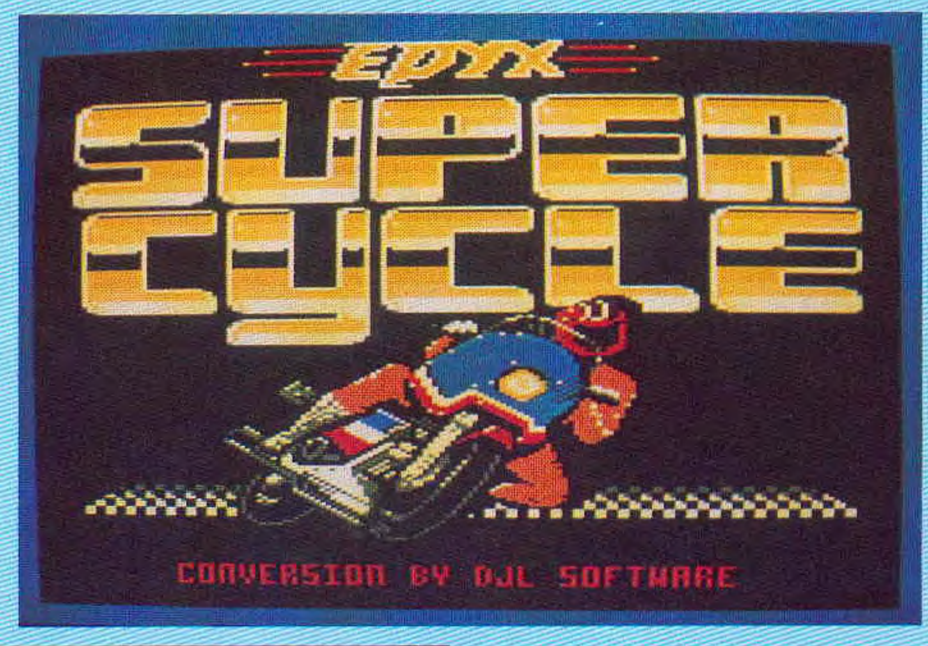
Aujourd'hui, je suis dans un état de tension pas possible... autrement dit, j'ai mon nerf !... Et encore, il ne faut pas que je me plaigne car les conditions météo sont vraiment extraordinaires : ciel bleu dégagé, piste sèche et aucune perturbation en vue. Malgré tout, la pression est sur moi car le grand prix que je vais courir aujourd'hui va être décisif pour ma place finale dans le championnat des conducteurs. Je dois absolument me classer dans les trois premiers... tout en espérant que mon adversaire de toujours n'ait pas assez d'essence pour terminer la course ou, encore mieux, qu'il casse son moteur ! (Entendons-nous bien : je ne désire rien d'autre que des dégâts matériels et je peux vous assurer que je ne suis pas allé faire un tour dans les hangars cette nuit...)
Après un tour de chauffe me permettant de constater que ma voiture est en grande forme (réglée au quart de poil !), je fais un vide complet dans ma tête (je garde quand même le circuit et les autres concurrents en mémoire) et je m'élance à une vitesse folle pour atteindre ce seul et unique but : franchir le premier la ligne d'arrivée dans quatre petites heures...



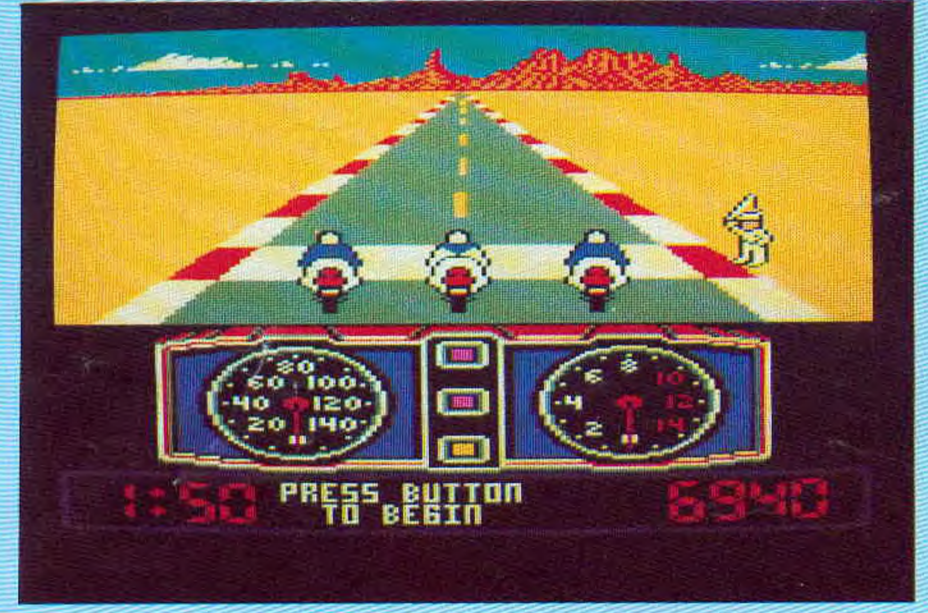
3D Grand Prix est incontestablement "le classique" par excellence de la simulation sportive automobile. Vous vivez la course comme si vous y étiez puisque vous êtes carrément au volant de votre véhicule. Sur chaque circuit, vous devez parcourir 3 tours complets avant de pouvoir prétendre passer au circuit suivant... à condition de figurer dans le trio de tête, bien sûr ! Bien entendu, plus vous progressez et plus le circuit est difficile sans compter les autres concurrents qu'il est de plus en plus ardu de rattraper !...
Bref, avec ce logiciel bien dessiné qui répond à toutes vos impulsions grâce à une bonne animation, vous allez "bouffer" de la poussière et faire vibrer vos tympans car vous risquez de rester "coincé" dans votre siège pendant un bon moment... A toutes fins utiles, prévoyez un extincteur pour les sorties de piste !

Super Cycle

Simulation sportive



Toutes les roues avant des motos se trouvent sur l'extrême bord limite de la bande blanche du départ car il n'y a pas un seul cm à perdre ! Tous les moteurs vombrissent à l'occasion, faisant percevoir par la même occasion toute la tension qui se trouve accumulée dans chacun des pilotes...



Lorsqu'enfin le drapeau du départ s'abaisse, les motos ne font qu'un seul et même bond en avant en rugissant de plaisir face à la libération soudaine qui leur est donnée... Sur votre bolide rouge éclatant, vous ne perdez pas une seconde pour passer la deuxième puis pour enclencher enfin la troisième vitesse et avoir ainsi le maximum de puissance pour dépasser les autres concurrents. Mais, attention ! La vitesse ne suffit pas ! Il faut également piloter avec la tête car si vous arrivez vite dans une courbe, vous finirez votre course dans les platanes (ce qui ne borde pas très souvent les circuits, il faut le reconnaître...). Vous devrez alors repartir le plus vite possible car le tour que vous avez à effectuer est toujours lié à un compte à rebours.

Par ailleurs, il y a des adversaires qu'il faut dépasser ; tous les coups ne sont pas permis mais puisqu'ils ont toujours une fâcheuse tendance à se rabattre sur vous lorsque vous arrivez, on ne vous dira rien si, par hasard, vous avez un petit coup d'épaule amical !...

Vous avez terminé dans les temps les trois premiers circuits et vous êtes fier de vous ? Croyez-moi, c'est bien mais tout ce que vous avez fait jusqu'à présent, ce n'était que du gâteau face à ce qui vous attend ! Vous allez commencer à avoir du mal à aller vite et à ne pas vous étaler pour cause de taches d'huile, de barrières où même de routes qui rétrécissent !... Sans compter que vous avez choisi le premier niveau et qu'à ce stade, on vous donne nettement plus de temps pour parcourir le circuit que dans les niveaux 2 ou 3 !

Tout est réuni pour rendre ce logiciel attrayant : la vitesse, une bonne réponse aux impulsions sèches et nerveuses et un graphisme vous permettant de toucher le sol du genou lorsque vous prenez un virage à grande vitesse... Bref, une belle occasion de vous défoncer sur une bécane améliorée sans trop de risques de bobos !...



ENDURO RACER

Simulation sportive



Vraoum, Vraoum ! Tous les concurrents sont face à la grille de départ. Le compte à rebours est lancé, 3, 2, 1, go ! Ma main crispée sur la poignée des gaz entame une rotation de 45° dans l'axe du guidon, ayant pour effet secondaire de provoquer une accélération soudaine du véhicule grâce aux effets du frottement roue-sol. Bref, je démarre. Mes adversaires ont une légère avance, mais la puissance de mon moteur, alliée à ma virtuosité de pilote (mais si, mais si, restons modestes), me

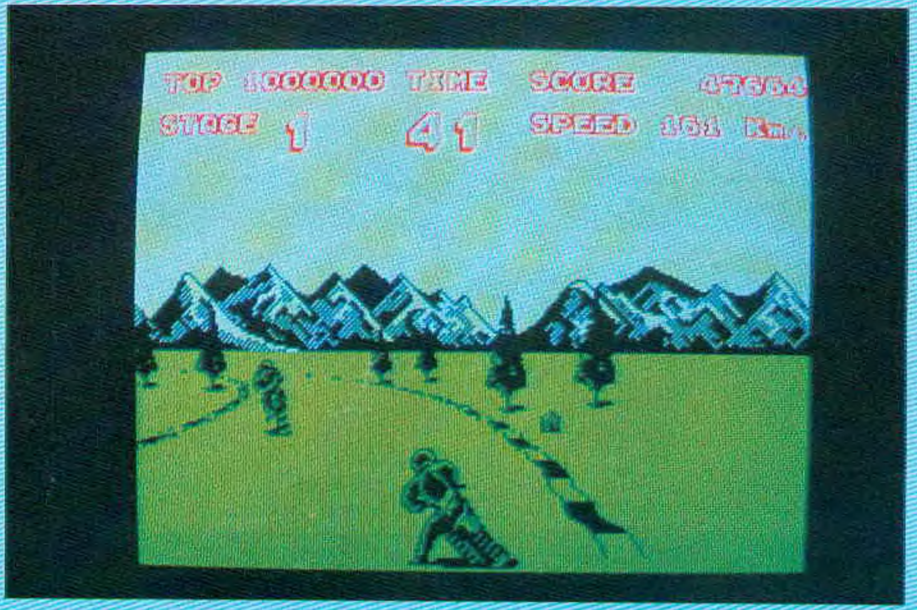


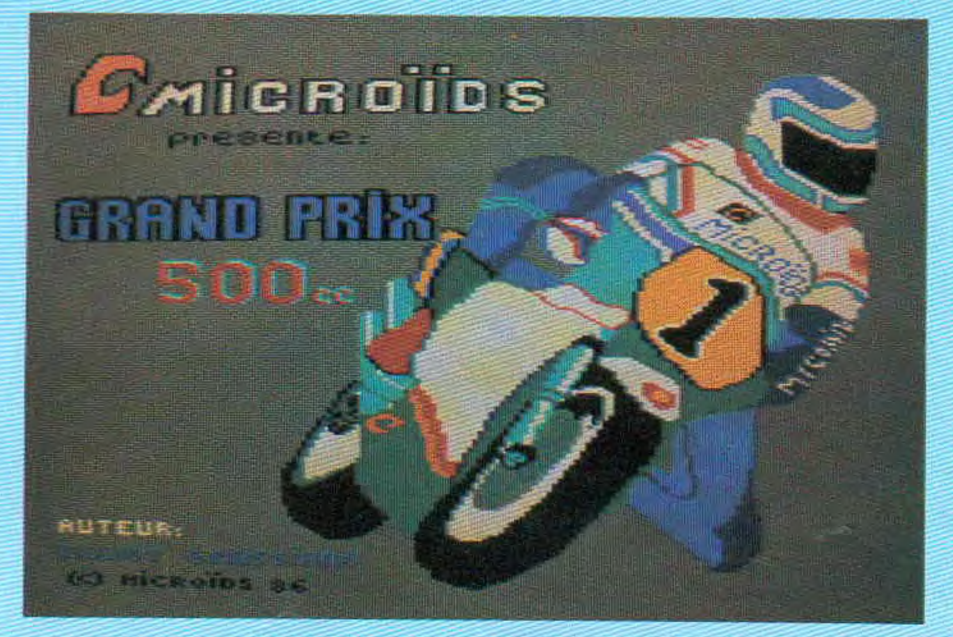
permettent de venir me placer en tête. Le paysage défile sous forme d'arbres et de montagnes "scrollantes". Contrairement aux logiciels du même type, Enduro Racer possède quelques bosses. Celles-ci ne sont bien sûr pas de nature à provoquer d'envol, mais elles masquent souvent des virages ou des obstacles solides. Justement, voici un petit mur de pierre. Je bascule mon joystick vers l'arrière, levant ainsi ma roue antérieure dans un mouvement gracieux. L'obstacle se franchit plus aisément et c'est alors l'occasion de vérifier l'état des suspensions ! Très souvent, on trouve de petits rochers éparpillés juste derrière le précédent obstacle. Ceux-ci semblent inoffensifs et, pourtant, il est préférable de les éviter, sinon c'est la chute brutale et l'on doit repartir à zéro en ce qui concerne la vitesse. En règle générale, il vaut mieux éviter les bas-côtés ainsi que les adversaires. La course menée à train d'enfer (189 km/h) se termine, lorsque le compte à rebours s'achève. Vous connaissez alors votre temps et, selon ce dernier, il vous sera possible de continuer au tableau suivant. Le désert est votre prochaine étape. Vous roulez dans le sable puisque votre roue laisse un petit nuage de poussière.

Vos adversaires sont plus variés puisque l'on trouve également des jeeps (dans un enduro ?!?). Et puis les termitières et les arbres morts s'ajoutent aux obstacles dangereux.

Toute cette action débridée se trouve intégralement dans Enduro Racer, adaptation d'un célèbre jeu d'arcade. Si les couleurs sont plutôt tristounettes (parce que peu nombreuses), le graphisme, lui, est très fouillé. Les arbres en sont les meilleurs exemples. L'animation bien que légèrement saccadée est assez satisfaisante.

Mais assez parlé logiciel, il est temps d'enfiler bottes, gants, combinaison et casque (pas forcément dans cet ordre) pour affronter le chronomètre et les cinq manches qui vous attendent.



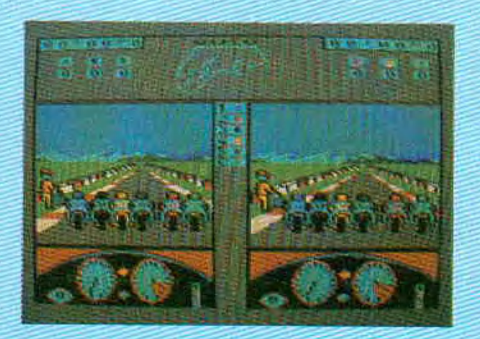


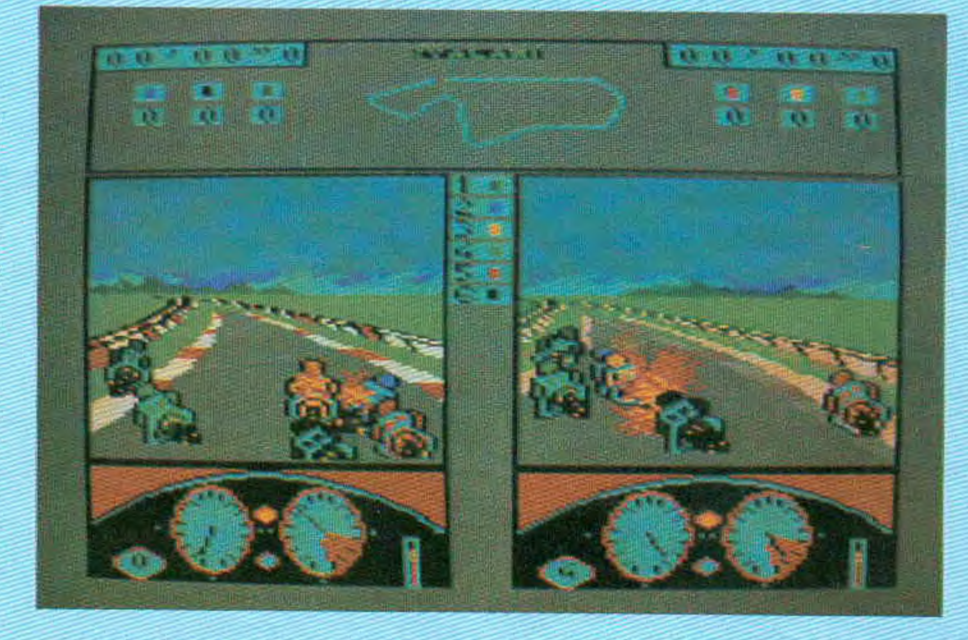
GRAND PRIX 500 cc

Simulation Sportive

Grand Prix 500 cc est à la moto ce que 3D Grand Prix est à la voiture : c'est-à-dire une simulation. On retrouve d'ailleurs les éléments qui ont fait le succès de la version quatre roues, c'est-à-dire : défilement des bandes rouges et blanches de chaque côté de la piste et scrolling du paysage de fond. Mais la particularité de Grand-Prix est d'offrir sur le même écran deux vues différentes du circuit !

Mais revenons au départ. Point de passage obligé avant d'enfiler la combinaison de cuir, une série de questions vous proposent de reprendre une partie en cours, d'entrer le niveau de jeu (débutant, confirmé ou professionnel), puis le mode : démo, 1 ou 2 joueurs. Le nom du pilote ainsi que la couleur de sa moto sont les sujets des questions suivantes. Les téméraires qui choisiront le patronyme de Spencer ou Mamola devront être à la hauteur de la réputation des sus-nommés... Dans la configuration à deux joueurs, l'un des adversaires utilise le joystick pendant que l'autre use ses petits doigts sur le clavier (à moins, bien sûr, de posséder le doubleur de joystick).





Ce n'est pas fini, il reste encore à entrer le circuit sur lequel se déroulera la course. Vous avez le choix entre douze grands prix (de Kyslami à Misano). Si vous êtes vraiment en forme, il existe une option championnat du monde qui permet de couvrir les douze épreuves les unes à la suite des autres !

Enfin, dernière question avant le début des hostilités : choisissez-vous un entraînement en deux tours ou bien la course (en neuf tours) ? L'option entraînement se joue à deux. Si vous êtes seul, c'est l'ordinateur qui pilote votre adversaire.

Enfin apparaît l'écran de jeu ! Comme je vous l'avais dit plus haut, les deux vues de la piste permettent de vivre la course sous deux angles différents.

Je vous emmène faire un tour de circuit. Les quatre motos (bien sûr, il y a deux vues différentes, donc 2×2=4) vues de dos sont prêtes à partir, le petit bonhomme à gauche abaisse son drapeau. C'est le moment d'enclencher à fond le joystick vers l'avant et d'appuyer simultanément sur le bouton de tir. Cela a pour effet de manœuvrer la boîte de vitesse. En ligne droite, pas de problème : en 4e et à fond, il n'y a pas d'obstacles, vous pouvez vous défouler. En revanche, il est préférable de ralentir et de changer de vitesse lors de virages. En effet, le moindre frottement sur la barrière et votre moto se trouve entourée de petites flammes, votre vitesse tombe à zéro et vous perdez de précieuses secondes. Votre adversaire, lui, ne commet pas de faute et arrive le premier.

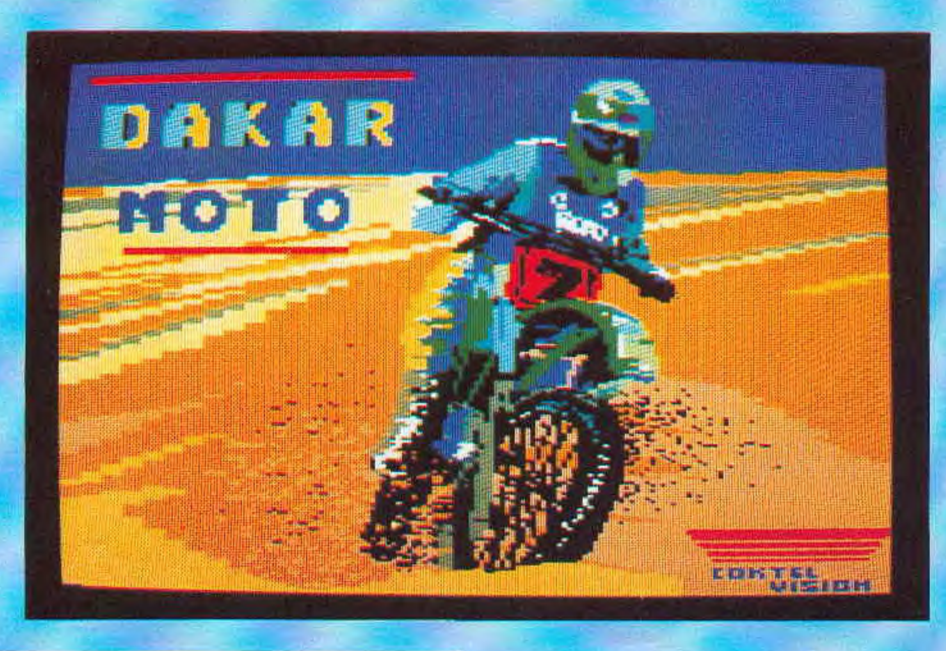
Nullement découragé par cet échec, vous décidez de tenter la course en neuf tours. Une petite différence : vos adversaires sont maintenant au nombre de cinq !

Il faut reconnaître que la présentation est superbe. Il reste malgré tout quelques petits défauts : le maniement de la moto est assez difficile, le temps de réponse entre l'appui sur une touche et la réaction de l'engin est assez long. On a parfois de la peine à relever sa moto pour partir en ligne droite.

La gestion des sprites est parfois étrange : une moto peut se trouver à la fois devant et derrière vous, suivant l'écran observé ! Parmi les bons points : le son et le graphisme plutôt réussis. Dans les virages, la moto se penche graduellement et l'on perçoit le changement de régime lorsque les vitesses sont passées. Un jeu à l'intérêt constant, dont le principal attrait réside dans l'affrontement que peuvent se livrer les pilotes en herbe.

DAKAR MOTO

Simulation sportive



C'est bien la première fois que je ne participe pas au réveillon du Nouvel-An ! Mais, que voulez-vous, il faut savoir ce que l'on veut dans la vie... Et moi, cette fois, j'ai préféré rester dormir dans mon lit plutôt que de participer à l'orgie traditionnelle ! Vous pensez que je suis complètement folle ? Non, car, en fait, j'ai une très bonne raison pour être fraîche et dispose en ce 1er janvier à l'aube... La grande aventure du Paris-Dakar va enfin commencer et cette année, je participe à cette course accompagnée de ma fidèle moto que j'ai équipée à toute épreuve (du moins, je l'espère !).



Après avoir fait un plein de victuailles pour ma moto et moi-même, respectivement nourriture et pièces détachées (ou plutôt le contraire !), je sens l'angoisse qui m'étreint en attendant le signal de mon départ... Il arrive enfin et c'est par un soleil (magnifiquement réalisé, il faut bien le dire) que je salue la capitale qui ne me reverra que dans un mois.

Cinq autres concurrents étant partis avant moi, mon seul objectif est de les rejoindre et de les dépasser en ménageant au maximum ma "bécane". Bien entendu, je veux être la première à atteindre Dakar, mais il faut bien se dire que ce n'est pas en allant "tout schuss" que le but sera atteint. Je dois bien étudier le trajet que j'ai à emprunter et au besoin savoir prendre des risques dûment mesurés en prenant des raccourcis (mais uniquement lorsque cela semble judicieux car les raccourcis coûtent chers en pièces détachées). Je ne sais pas encore l'issue de la course mais une chose est certaine : j'irai contre vents et marées (pardon, vents et sables...) jusqu'au bout de mes forces... à moins que ce ne soit jusqu'au bout de mes pièces détachées... ou alors du temps qui m'est imparti pour faire tout le parcours !...

Pour ce qui est de la réalisation de ce logiciel, vous prenez Dakar 4×4, vous remplacez juste le tableau de bord de la voiture par celui d'une moto et vous obtenez Dakar Moto ; je sens que, comme moi, vous vous posez une question (qui a son poids !) : à quand Paris-Dakar en camion ?... Vous avez donc sur la partie droite de votre écran la carte avec le trajet que vous empruntez, votre position et celle de vos concurrents. Sur la partie gauche, vous êtes "sur le terrain", aux commandes de votre moto... avec la piste qui se déroule... infinie et monotone !



GRAND-PRIX SIMULATOR



Simulation sportive

Simulator = simulateur. Grand-prix = grand-prix de formule 1. Bon d'accord, on connait déjà : la vue en 3D, les bordures rouges et blanches qui défilent à toute vitesse, le bruit du moteur, les panneaux publicitaires. Eh bien non, pour une fois les concepteurs ont préféré prendre un peu de recul ou plutôt un peu de hauteur. Tant et si bien que le circuit est vu dans son intégralité. Malheureusement, si le graphisme du circuit est plutôt réussi : petits arbres vert pomme, tache d'huile, en revanche, les voitures ne sont pas des chefs-d'oeuvres de réalisme, en effet, les petits rectangles gris et orange qui s'agitent sur la piste sont censés être des bolides aérodynamiques.



Après le choix des touches (important dans le cadre de l'option "2 joueurs"), la partie peut réellement commencer. Les formules 1 (!) sont alignées sur la grille de départ. Dans toutes les options, la voiture grise (celle de l'ordinateur) est toujours présente. Méfiez-vous d'elle, elle est très rapide ! Le compte à rebours s'affiche en haut de l'écran sur le panneau lumineux, tandis que l'ordinateur, égrène d'une voix métallique la série de chiffres : three, two, one, go ! Il suffit de maintenir le joystick en avant pour accélérer. Mais attention, en agissant ainsi le véhicule devient vite incontrôlable, principalement dans les virages. La voiture pilotée par l'ordinateur commet beaucoup moins de faute. Il faut absolument la talonner pour espérer la battre sur le fil. Quelques obstacles sur la première piste : un passage sous un pont, une tache d'huile et des barrières de sécurité. Tous ces charmants éléments vous permettront de vous retrouver dans le décor. Une petite marche arrière, et vous voilà de nouveau sur la piste.

Sur votre parcours, vous trouverez parfois de petites clés à molette, ramassez-les, elles vous donnent un bonus.

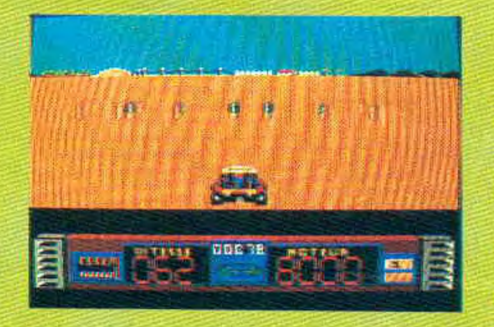
Grand-prix simulator est un logiciel qui, de part sa qualité graphique et son prix (une vingtaine de francs) mérite de figurer dans toute bonne logithèque.

BUGGY 2

Simulation sportive

Je vous recommanderai particulièrement ce logiciel par une journée de grande chaleur car vous serez au moins dans de bonnes conditions pour supporter l'âpre chaleur du désert et pour vous préparer à manger quelques grains de sable.

Car ce n'est rien d'autre qu'une fantastique traversée du désert qui vous est proposée et, en plus, à bord d'une Buggy ! (Alors, la permanente, je ne vous raconte pas...). Pour commencer, vous partez à une allure que l'on peut qualifier de vertigineuse et comme vous n'avez pas d'influence sur la vitesse, je ne peux que vous conseiller de vous accrocher dans les virages...

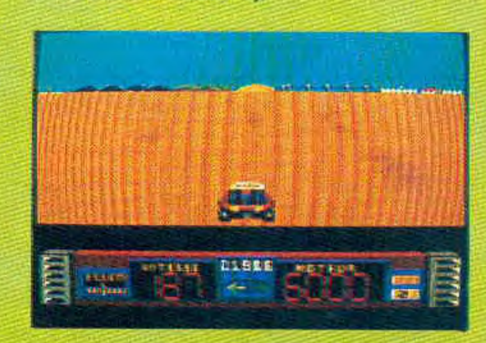




A peine avez-vous démarré que se dressent devant vous plusieurs bidons d'essence ; vous vous crispez sur votre volant mais vous vous rendez bien compte qu'il n'y a pas suffisamment de place pour passer entre deux bidons... Alors, vous allez exploser lamentablement contre l'un d'eux, cinq secondes après le départ ? Mais non car, au dernier moment, vous remarquez un tremplin et vous vous envolez dans les airs...

Le comble de ce jeu, c'est de passer son temps à éviter la collision avec des bidons d'essence pour remarquer que, parallèlement, votre réservoir se vide inexorablement. Allez-vous devoir abandonner faute de carburant ? Heureusement non, à condition toutefois d'être rapide et habile pour passer entre deux poteaux blancs que vous apercevez au dernier moment. Dans ce cas, vous repartez avec une Buggy toute neuve, le plein d'essence, le cendrier vide, etc...

Avec Buggy 2, vous avez dans les mains un jeu véritablement rapide... Si rapide d'ailleurs que pendant les cinq premières minutes, vous avez envie d'abandonner ou, pire encore, de jeter votre joystick dans l'écran de votre Amstrad. Je vous conseille malgré tout de persévérer car vous verrez que les réflexes se forgent petit à petit. Dans ce logiciel, vous évoluez à une allure démente grâce à une bonne animation qui est soutenue par un graphisme soigné quoiqu'un peu nu (seulement, que trouve-t-on dans le désert ?).



MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO

CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris



CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et "on presse UN SEUL BOUTON pour transferer/sauvegarder/recharger
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL :
CPC464/664 : 450 FF
CPC 6128 : 500 FF

EUROCHEQUE ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre
CPC464/664 : 49,95 livres sterling
CPC 6128 : 54,45 livres sterling.

REDIGER LES MANDATS, etc... à L'ORDRE DE DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP 65 LA - ANGLETERRE - Tél. + 44 291 257 80

EN EXCLUSIVITÉ : DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

Formatez toutes vos disquettes 3" ordinaires en 416 Koctets

TURBO 416 (175 FF port compris)

Le super utilitaire acclamé par la presse britannique est désormais disponible en Français
Compatible 464, 664, 6128
FORMATEZ les disquettes standard AMSTRAD des lecteurs ordinaires standard AMSTRAD/SCHNEIDER

AVEC 208 Koctets par face :

Pour 175,00 FF (disquette 3") vous recevez non seulement le SUPER FORMATEUR TURBO 416, mais aussi toute une gamme d'utilitaires inédits en France. Les 2 faces de la disquette regorgent de programmes (en Français) jamais vus ! Sélection très simple par menu ! Quelques-unes des innombrables options :

1. TURBO 416 (super formateur)
2. Archivage Fichier Disc/K7 à 3000 bauds
3. Cherche de données / Fichier maximum 25 caractères !
4. Re-transfert K7/Disc de l'option 2
5. Cherche de données / disc - maximum 25 caractères !
6. Transfert intégral fichiers disc/disc
7. Générateur de menus
8. Copieur de disquettes (très, très costaud)
9. Accélère les lecteurs de 20 %
10. Déplombeur
11. Éditeur de CAT
12. Moniteur de disquette
13. Éditeur de disquette
14. Listage ASCII écran/imprimante
15. Plan d'occupation des fichiers
16. Lecteur en-tête K7 et disc

...et bien d'autres...

TURBO 416, le SUPER COMPENDIUM de super utilitaires en FRANÇAIS ne vaut que 175 FF port compris

---

DISCOVERY PLUS 464/664/6128

Un prodige de programmation EN FRANÇAIS. Pour ceux qui ne peuvent pas s'offrir le luxe d'une interface de transfert, DISCOVERY PLUS est la solution ! Transfère PLUS de programmes protégés de K7 à disquette qu'aucun autre soft ! Contient 4 programmes pour transférer : 1. Les "Speedlock" - 2. Les "Sans en-tête" - 3. Les "Conventionnels" - 4. Les autres... ! Simple à utiliser ! Pas besoin de désassembleur, etc... ! PRIX port compris : seulement 150 FF (disque uniquement).

SUPER TAPE 4000 CPC 464 uniquement

Le meilleur utilitaire de sauvegarde K7/K7 sur le marché ! Sauvegarde automatique. 10 vitesses de sauvegarde au choix ! Entièrement en FRANÇAIS. Cassette : 90,00 FF* - Disque : 120,00 FF (port compris).

CADEAU ! Commandez les 3 progiciels ci-dessus et nous vous offrons gratuitement en CADEAU le superbe progiciel PRO SPRITE (LA FABRIQUE DE LUTINS) valant normalement 125 FF ! Créez et animez des lutins que vous intégrerez à vos programmes personnels ! Un programme de démonstration est inclus pour vous assister. Documentation en Français.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW/NP 6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

ENVOI IMMÉDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le monde entier
(hors Europe ajouter 10 FF par titre S.V.P.)

RÈGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs.
EUROCHÈQUE en livres sterling (vous faites la conversion).
CHÈQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion).

Rédiger les mandats, chèques, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80 de 8 h à 19 h.

LISTE DES BANCS D'ESSAIS PA

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
1000 BORNES	Free Game Blot	9
1001 BC	Ere Informatique	5
10TH FRAME	US Gold	8
1815	Cobra Soft	5
1942	Elite	5
ACE	Cascade Games	6
ACROJET	US Gold	7
ACTIVATOR	Cascade Games	3
ALIEN HIGHWAY	Vortex	2
ALIENS	Electric Dreams	7
AMERICA'S CUP CHALLENGE	US Gold	8
AMSTRAD ACADEMY	US Gold	7
ANNALS OF ROME	Pss	5
ARKANOID	Imagine	8
ASPHALT	Ubi Soft	7
ATAHUALPA	Transoft	4
ATTENTAT	Rainbow	1
AUF WIERDERSEHEN MONTY	Gremlin Graphics	9
AVENGER	Gremlin Graphics	4
BACTRON	Loriciels	2
BALL BREAKER	CRL	8
BALLBLAZER	Activision	9
BATAILLE POUR MIDWAY	Ere Informatique	5
BIG BAND	FIL	7
BIGGLES	Mirrorsoft	2
BLUE WAR	Free Game Blot	3
BOB WINNER	Loriciels	5
BOMB JACK II	Elite	7
BOXING EN 3D	Amsoft	1
BREAKTHRU	U.S. Gold	5
CARSON CITY	Elice	3
CAULDRON II	Palace Software	1
CITYSLICKER	Hewson	7
CLAP CINE	Ubi Soft	2
COBRA	US Gold	7
COFFRET CADEAU	FIL	5
COLOSUS CHESS 4	CDS Software	9
COMPUTER HITS 3	Beau-Jolly	7
DAKAR 4x4	Coktel Vision	7
DAN DARE	Virgin Games	5
DANDY	Electric Dreams	5
DEACTIVATORS	Reaktor	4
DECATHLON	Hit Squad/Ocean	4
DEMAIN HOLOCAUSTE	Chip	5
DESPOTIK DESIGN	Ere Informatique	8
DIVISION BLINDEE	Cobra Soft	5
DONKEY KONG	US Gold	7
DRAGON'S LAIR	Software Projects	7
DRUID	Firebird	4
DURELL BIG 4	Durell	8
ELEKTRAGLIDE	English Software	5
ELITE VERSION GOLD	Firebird	3
EREBUS	Titus	5
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE	Software Projects	8
ETHNOS	Chip	7
FAIAL	Excalibur	7
FER ET FLAMME	Ubi Soft	5
FEUD	Bulldog Software	7
FIGHTER PILOT	Digital Research	3
FIRELORD	Hewson	5
FIVE START GAMES	Beau-Jolly	9
FLASH	Loriciels	9
FOOT	Loriciels	4
FOOTBALLER OF THE YEAR	Gremlin Graphics	9
FORMULA 1 SIMULATOR	Mastertronic	5

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
FROST BYTE	Mikrogen	4
FUTURE KNIGHT	Gremlin Graphics	5
GALVAN	Imagine	5
GAUNTLET	U.S. Gold	5
GHOSTHUNTERS	Code Masters	8
GHOSTS'N GOBLINS	Elite	2
GLADIATOR	Domark	4
GLIDER RIDER	Quicksilva	4
GLOBE TROTTER	Excalibur	4
GOLIATH	Rainbow	2
GRAND PRIX 500 cc	Microids	1
GRAPHIC CITY	Ubi Soft	3
GREEN BERET	Imagine	5
HACKER	Activision	2
HARRY ET HARRY	Ere Informatique	4
HARRY ET HARRY MISSION TORPEDO	Ere Informatique	7
HEAD OVER HEELS	Ocean	9
HEARTLAND	Odin Computer Graphics	5
HIGHLANDER	Ocean	4
HIJACK	Electric Dreams	7
HISTOIRE D'OR	Cobra Soft	5
HIT PAK	Elite	5
HITS Vol. 1	Micropool	7
HMS COBRA	Cobra Soft	4
HYPER SPORTS	Imagine/Konami	4
IKARI WARRIORS	Elite	5
IMAGINATION	Firebird	9
IMPOSSABALL	Hewson	6
IMPOSSIBLE MISSION	Epyx	3
INFILTRATOR	US Gold	4
INTERNATION KARATE	Endurance Games	2
INTERNATIONAL RUGBY	Artic	4
INTO THE EAGLES NEST	Pandora	8
JACK THE NIPPER	Gremlin Graphics	5
JAIL BREAK	Konami	6
JAMES DEBUG	Coktel Vision	3
JEU DE DAMES ET CHALLENGER	Cobra Soft	2
JUMPJET	Anirog	3
K.Y.A.	Loriciels	9
KILLER STAR	Loisitech	5
KNIGHT GAMES	English Software	2
KNIGHT RIDER	Ocean	3
KONAMI'S GOLF	Imagine	7
KORONIS RIFT	Lucas film	6
KRAKOUT	Gremlin Graphics	9
KUNG-FU MASTER	US Gold	2
L'AFFAIRE SYDNEY	Infogrames	6
L'AFFAIRE SYDNEY	Infogrames	3
L'AFFAIRE VERA CRUZ	Infogrames	6
L'ARMURE SACREE D'ANTIRIAD	Palace Software	7
LA BATAILLE D'ANGLETERRE	Ere Informatique	5
LA CITE PERDUE	Excalibur	8
LE CHEVALIER BLANC	Cobra Soft	9
LE LAVEUR MILLIONNAIRE	Loisitech	5
LE PACTE	Loriciels	3
LE PASSAGER DU TEMPS	Ere Informatique	7
LE SECRET DU TOMBEAU	Loriciels	4
LEADER BOARD	US Gold	8
LEGEND OF KAGE	Imagine	5
LES 4 SAISONS	Ere Informatique	3
LES AVENTURES DE JACK BURTON	Activision	9

LE COIN DU LIVRE

STAMP DIFFUSION

GEM SUR AMSTRAD PC
par Digital Research
188 pages - 185 FF **Réf. SIP 1**

[illegible]

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
par Daniel Martin
288 pages - 195 FF **Réf. SIP 2**

Voici un livre de référence pour les programmeurs avertis sur Amstrad PC. Ils pourront :
– retrouver facilement les différents constituants de GEM (GEM VDI, GEM AES),
– étudier successivement le constructeur de ressources RCS, la description d'un programme GEM, l'éditeur d'icônes, etc.,
– tirer profit des trucs et astuces très utiles donnés par l'auteur.
Ils pourront enfin programmer leurs propres applications graphiques sur ce magnifique outil qu'est GEM.

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
par Daniel Martin - Collection Digital Research
200 pages - 145 FF **Réf. SIP 3**

[illegible]

FONCEZ AVEC L'AMSTRAD PC 1512 !
Cedic/Nathan
par Brian C. Thomas
208 pages - 98 FF **Réf. SIP 4**

Cet ouvrage de l'Amstrad PC 1512 est conçu comme un guide de l'utilisateur [illegible] l'achat du matériel. L'utilisateur y trouvera un chapitre spécial sur le MS DOS, sur la communication, sur le Basic 2, sur les logiciels, sur les extensions et périphériques [illegible], etc.

GESTION SUR AMSTRAD PCW
par J.-M. Jego et J.-M. Gargadennec
240 pages - 175 FF **Réf. SIP 5**

[illegible]

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
par Jean-Jacques Weyer
240 pages - 215 FF **Réf. SIP 6**

Voici un livre complet et indispensable d'utilisation simple et pratique pour l'utilisateur de l'Amstrad PCW.
Il détaille tout ce que vous avez besoin de savoir sur le Basic Mallard, Locoscript (logiciel de traitement de texte du PCW), Multiplan, dBASE II et CP/M Plus.
L'auteur a développé pour chaque application les diverses commandes illustrées d'exemples concrets, les fonctions et opérateurs, les messages d'erreur, etc.

AMSTRAD A L'ECOLE
par D. Nielsen et A. Garcia-Ampudia
232 pages - 120 FF **Réf. SIP 7**

Cet ouvrage, destiné aux parents, élèves et enseignants, est conçu pour aborder ou réviser les matières principales des classes du primaire : le calcul, le français et l'éveil.
21 programmes d'enseignement sont proposés aux lecteurs ainsi qu'un cahier de vacances qui permettra aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes.

CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD
par Fouchard et Corre
128 pages - 110 FF **Réf. SIP 8**

Vous apprendrez, grâce à ce livre, à créer des images telles qu'un pinceau, un aérographe, à animer vos dessins avec des scrollings, des inversions ou des reconstitutions d'image point par point, ceci à l'aide de la souris et de la manette de jeu. Les programmes sont écrits en Basic et en assembleur.
À vous ensuite de réaliser vos propres bandes dessinées électroniques.

TROIS ÉTAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC
par R. Descamps
280 pages - 160 FF **Réf. SIP 9**

Informaticien ou non, découvrez trois facettes de l'intelligence artificielle à travers des exemples simples et pratiques et 27 programmes en Basic qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad. Apprenez à votre ordinateur à simuler un pilote automatique, à jouer contre lui-même et créez vos propres systèmes experts.

RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
par D. Roy et J.-J. Meyer
368 pages - 200 FF **Réf. SIP 10**

Voici un manuel de programmation en assembleur Z 80. En deux parties distinctes, l'une sur le graphisme, l'autre sur les mathématiques, l'ouvrage présente de nombreux programmes assembleur largement commentés et expliqués. Un ouvrage de haut niveau.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD
par P. Brandeis et F. Blanc
224 pages - 135 FF **Réf. SIP 11**

Ou comment maîtriser progressivement ce langage. Comment installer des programmes en Assembleur à l'intérieur des routines Pascal. Retrouvez dans ce livre toutes les instructions expliquées et illustrées.

AMSTRAD 3D
par J.-P. Petit
264 pages - 195 FF **Réf. SIP 12**

Ce livre propose un programme Basic pour créer des formes, les dupliquer, les réduire ou les agrandir, et surtout pour les visionner sous différents angles en trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur). Un menu présente toutes les manipulations possibles, et tous les dessins se font à partir du clavier (nul besoin de manette de jeu ou de souris). L'ouvrage est abondamment illustré de dessins et de copies d'écran.

Pour votre CPC

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
par F. Pierot
304 pages - 145 FF **Réf. SIP 13**

Pour créer des graphismes très variés (tracé d'histogrammes, dessin d'un paysage, création d'une corne d'abondance) tout en exploitant toutes les possibilités graphiques de votre CPC.
Si vous êtes débutant en assembleur, vous pourrez progresser grâce à des routines prêtes à l'emploi livrées sous la double forme d'un programme Basic et d'un listing assembleur.

LE LIVRE DE L'AMSTRAD
par D. Martin et P. Jadoul
256 pages - 120,00 FF **Réf. SIP 14**

Une étude complète des circuits et de la structure interne de l'Amstrad, ses fonctions et les instructions [illegible] Basic (VARPTR...), une présentation détaillée des RST pour ajouter de nouvelles commandes au Basic et de [illegible] programmes pour simuler les commandes de scrolling [illegible] vectorielle.

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic/Nathan
par H. Cador et S. Houel
128 pages - 89 FF **Réf. SIP 15**

Cet ouvrage permettra à l'utilisateur de jouer et de programmer avec Amstrad CPC (464, 664 et 6128) en Basic ou en assembleur.
Il explique comment construire soi-même un "Space Invaders" de haute gamme, un synthétiseur musical ou un générateur de courbes ou de graphiques.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC
Langage et formes par T. et E. Levy-Abegnoli
176 pages - 195 FF **Réf. SIP 16**

[illegible]

CLEFS POUR AMSTRAD
Tome 1. Système de base par D. Martin
184 pages - 140,00 FF **Réf. SIP 17**

Pour accéder rapidement au jeu d'instruction du Z 80, aux points d'entrée des routines système, aux blocs de contrôle, à la structure interne... et des conseils pour découvrir l'originalité de votre Amstrad.

Tome 2. Système disque par D. Martin et P. Jadoul
232 pages - 155,00 FF **Réf. SIP 18**

Pour avoir sous les yeux les commandes, les points d'entrée des routines disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés et un chapitre complet sur le langage Logo distribué avec le système disque. Vous trouverez aussi un recueil de "trucs" pour apprendre à transférer des programmes de la cassette vers le disque, comment utiliser l'éditeur de secteur, etc.

BON DE COMMANDE

À renvoyer avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**,
17, rue Russeil 44000 NANTES

Frais de port en sus : 28 F
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat.

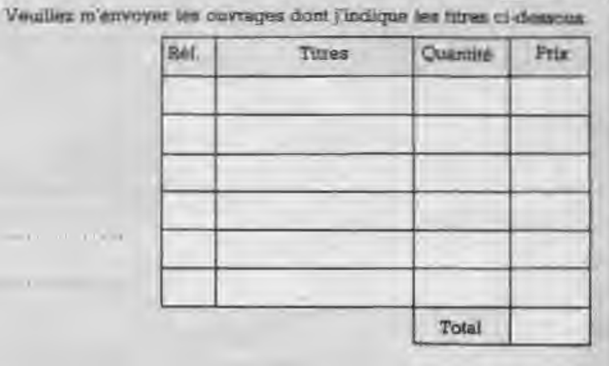
Nom .... Prénom ....

Adresse ....

.... Tél. ....

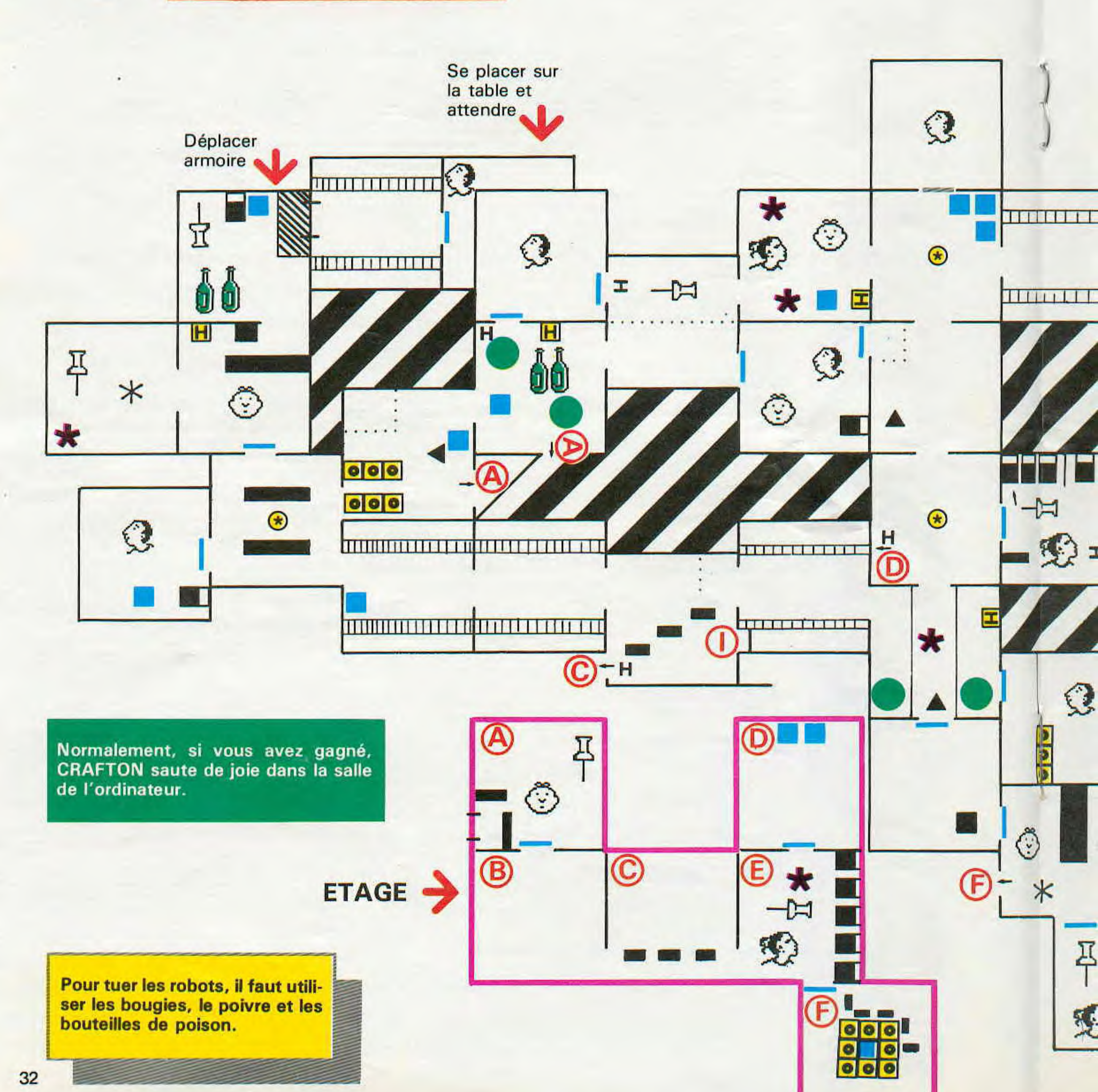
Signature

Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous



Réf.	Titres	Quantité	Prix
		Total	

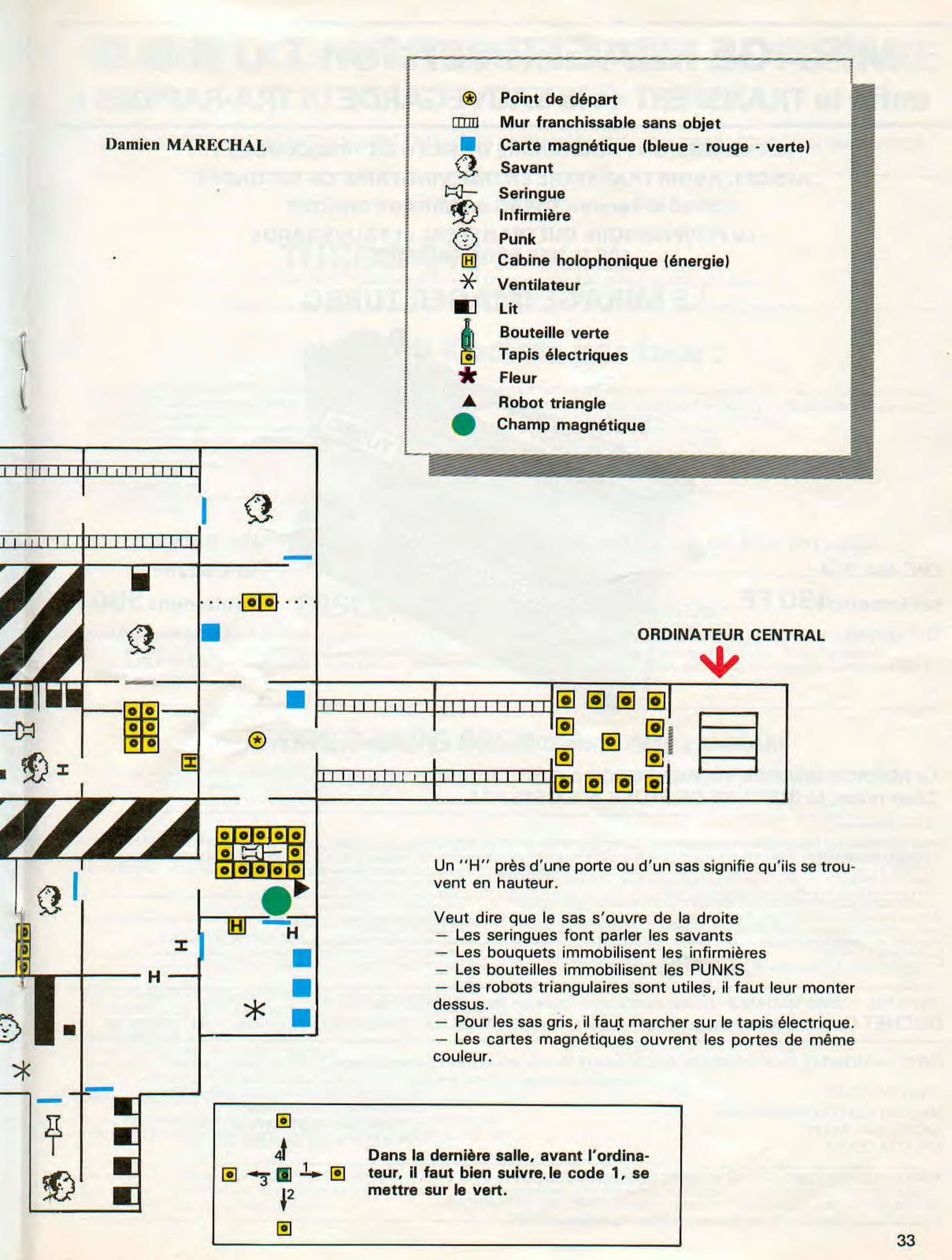
CRAFTON & XUNK



Normalement, si vous avez gagné, CRAFTON saute de joie dans la salle de l'ordinateur.

Pour tuer les robots, il faut utiliser les bougies, le poivre et les bouteilles de poison.

Damien MARECHAL



Un "H" près d'une porte ou d'un sas signifie qu'ils se trouvent en hauteur.

Veut dire que le sas s'ouvre de la droite

— Les seringues font parler les savants
— Les bouquets immobilisent les infirmières
— Les bouteilles immobilisent les PUNKS
— Les robots triangulaires sont utiles, il faut leur monter dessus.
— Pour les sas gris, il faut marcher sur le tapis électrique.
— Les cartes magnétiques ouvrent les portes de même couleur.

Dans la dernière salle, avant l'ordinateur, il faut bien suivre le code 1, se mettre sur le vert.

LIRE POUR S'INFORMER

Un service vente par correspondance à votre disposition.
(Consultez la liste des produits sur Minitel 36.15 – MHZ).



CPC-AMSTRAD

☐ **LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC**
Plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.
Réf. ML123 – **Prix : 129 F**

☐ **MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC**
Tout ce que peut réaliser un amateur d'électronique avec un CPC. Interfaces, programmateur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.
Réf. ML 131 – **Prix : 199 F**

☐ **LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC**
La programmation et la gestion des données avec le 6128, le DD-1 ou le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient un listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces.
Réf. ML 127 – **Prix : 149 F**

☐ **LA BIBLE DU CPC 664/6128**
Tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces. Réf. ML 146
Prix : 199 F

☐ **MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
Thomas Lachand-Robert
Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf. 0193
Prix : 148 F

☐ **TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR**
Georges Fagot-Barraly
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. Réf. 208
Prix : 98 F

☐ **GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
F. Pierot
Programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines. **Prix : 145 F**

☐ **AMSTRAD EN MUSIQUE**
D. LEMAHIEU
Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664, 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable.
Prix : 165 F.

☐ **RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD**
D. ROY et J.-J. WEYER
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80. **Prix : 200 F**

☐ **MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD**
Michel ARCHAMBAULT
Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. **Prix : 85 F**

☐ **PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD**
Michel ARCHAMBAULT
Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes. **Prix : 85 F.**

☐ **APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD**
P. BEAUFILS & B. DESPERRIER
Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique. **Prix : 95 F**

☐ **COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD**
D. BONOMO & E. DUTERTRE
Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces. **Prix : 90 F**

☐ **UNIVERS DU PCW**
Patrick LEON
Environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. **Prix : 119 F**

Nouveau !
☐ **COMPILATION CPC n° 1-2-3-4**
Prix : 70 F

PCompatibles

☐ **MS-DOS PAS A PAS**
(version 2 et 4)
A. PINAU
Apprendre les commandes du système d'exploitation MS-DOS en les pratiquant, tel est le but de cet ouvrage. Réf. 382 – **Prix : 135 F**

☐ **PC, MODEMS ET SERVEURS**
A. MARIATTE
Apprend aux utilisateurs avertis d'IBM-PC/XT/AT à se servir d'un modem, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. **Prix : 210 F**

☐ **INTRODUCTION A dBASE III**
Alan SIMPSON
Permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés. Réf. 0131 – **Prix : 210 F**

☐ **BIEN DEBUTER SUR PC**
Vous apprendrez tout d'abord à connaître votre nouveau matériel (écran, clavier, unité centrale...), puis à utiliser le DOS et toutes ses commandes. Une initiation complète au BASIC. Réf. ML 183 – **Prix : 149 F**

☐ **GEM SUR AMSTRAD PC**
K. LANG
Constitue une découverte complète et progressive de GEM : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph, GEM Wordchart. **Prix : 185 F**

☐ **LE LIVRE DE FRAMEWORK**
R. COHEN
Le tableur, le gestionnaire de fichiers, le générateur de graphiques, l'accès DOS, le logiciel de communication et FRED : le langage évolué. Indique aussi la manière de relier le PC au monde extérieur. **Prix : 150 F**

☐ **8088 ASSEMBLEUR IBM PC ET COMPATIBLES**
H. LILEN
Regroupe trois livres en un seul :
Un cours d'initiation, un manuel de l'utilisateur, un guide pratique. Réf. : 121 – **Prix : 250 F**

☐ **8088 et ses PERIPHERIQUES**
H. LILEN
Ce livre est consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leur principaux circuits périphériques d'accompagnement, tels qu'ils sont employés dans les micro-ordinateurs PC d'IBM et compatibles.
Réf. 68 – **Prix 150 F**

☐ **PRATIQUE DES IBM (II) ENCYCLOPEDIE BASIC**
H. LILEN
Encyclopédie BASIC à double accès traitant la programmation avancée, les fichiers, le graphique et la couleur, ainsi que la musique et les sons. Indispensable pour éviter les recherches fastidieuses et les pertes de temps. Réf. 165 – **Prix : 220 F**

☐ **DU BASIC AU TURBO PASCAL**
Comment développer sous Turbo des routines correspondant à des programmes BASIC.
Réf. ML 186 – **Prix : 199 F**

☐ **CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES**
D. MARTIN, G. HERZET & P. JADOUL
Indispensable au programmeur pour accéder rapidement à toutes les informations.
Réf. P37 – **Prix : 195 F**

☐ **ECRIRE EN dBASE II et III**
C. MICHEL
Apprendre à développer en dBASE des applications structurées avec des menus, des saisies de données, des traitements, des rapports.
Réf. P43 – **Prix : 185 F**

☐ **DICTIONNAIRE DU BASIC IBM**
D.-A. LIEN
C'est la référence de base du langage BASIC Microsoft (PC et compatibles).
Réf. P80 – **Prix : 195 F**

DIVERS

Nouveau !
☐ **PRATIQUE DES IMPRIMANTES**
Michel ARCHAMBAULT
Apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante.
Prix : 95 F

☐ **LES SECRETS DU MINITEL**
C. TAVERNIER
Principaux chapitres :
Les différents services proposés sur Télétel :
– Informatique domestique et Minitel, téléphonie et transmission d'informations, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur.
Réf. 487 – **Prix : 115 F**

☐ **SYSTEMES D'EXPLOITATION ET LOGICIEL DE BASE**
P. JOUVELOT & LE CONTE DES FLORIS
Moniteurs et systèmes d'exploitation mono-tâche : CP/M, MS-DOS ; systèmes d'exploitation multi-tâches ; les couches d'un système d'exploitation ; Unix : présentation et analyse ; les utilitaires : gestion de fichiers, assembleurs, éditeurs de liens.
Réf. 482 – **Prix : 95 F**

☐ **CONSTRUISEZ VOS ALIMENTATIONS**
J.-C. ROUSSEZ
Schémas échelle 1 : transformateur, redressement, filtrage, dissipation de chaleur, alimentations non régulées, multiplicateurs de tension, alimentations régulées, alimentations à découpage.
Réf. 463 – **Prix : 70 F**

LANGAGES

☐ **INITIATION BASIC (niveau 1)**
H. LILEN
Le BASIC ?... Mais c'est très simple ! Ce livre vous en convaincra comme il a déjà convaincu les dizaines de milliers de lecteurs qui en ont fait le "bestseller" de la micro-informatique. Réf. 52 – **Prix : 125 F**

☐ **INITIATION BASIC (niveau 2)**
Programmation structurée
F. CROCHET & D. VILAIN
Cette représentation originale, véritable synoptique de l'application, accessible à tous, même aux débutants, vous permet de réaliser des programmes parfaitement structurés. Une grande partie est consacrée à la gestion des fichiers BASIC à accès séquentiel direct ou séquentiel indexé. Réf. 156 – **Prix : 160 F**

☐ **INITIATION AUX FICHIERS BASIC**
J. BENARD
Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft, puis de son exploitation.
Réf. 189 – **Prix : 115 F**

☐ **INTRODUCTION AU TURBO PASCAL**
Douglas STIVISON
Cet ouvrage permettra à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage.
Réf. 0180 – **Prix : 198 F**

☐ **PROGRAMMER EN PASCAL**
D.-J. DAVID & J.-L. DESCHAMPS
Vous trouverez ici toutes les notions nécessaires à la programmation en Pascal. Sont également étudiés le Pascal UCSD et le Turbo Pascal.
Prix : 115 F

NOM : ______________ Prénom : ______________ *(Ecrire en majuscules)*
Adresse : ______________
____
Code postal : ______________
Ville : ______________

Total commande : ______________ F
Port 10 % : ______________ F
Total de mon règlement : ______________ F
Date : ______________
Signature :

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : BRETAGNE EDIT' PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
BRETAGNE EDIT' PRESSE – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.

ARUS DANS AMSTAR N° 1 à 9

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
LES DENTS DE SA MERE	Transoft et Imperasoft	2
LES PASSAGERS DU VENT	Infogrames	6
LES PASSAGERS DU VENT 2 (6128)	Infogrames	9
LES PYRAMIDES D'ATLANTYS	Microids	8
LES TEMPLIERS D'ORVEN	Loriciels	6
LIGHTFORCE	FTL/Ubi Soft	4
LITTLE COMPUTER PEOPLE	Activision	7
M'ENFIN	Ubi Soft	6
M.L.M. 3D	Chip	2
MADDOG	Titus	7
MANHATTAN 95	Ubi Soft	8
MARACAIBO	Loriciels	2
MASQUE	Ubi Soft	6
MASSACRE A LA TOMATE	US Gold	7
MERMAID MADNESS	Electric Dreams	3
MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft	6
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	Cobra Soft	6
MGT	Loriciels	3
MIAMI VICE	Ocean/Us Gold	9
MISSION DELTA	Ere Informatique	3
MISSION ELEVATOR	Euro Gold	2
MOLECULE MAN	Mastertronic	6
MONOPOLIC	Free Game Blot	9
MOVIE	Imagine	1
MYRDDIN FLIGHT	Myrddin Software	3
NECRIS DOME	Code Masters	5
NEMESIS	Konami	8
NEXOR	Design Design	3
NEXUS	U.S. Gold	2
NICK FALDO PLAYS THE OPEN	Mind Games	2
NONTERRAQUEOUS	Mastertronic	6
NUCLEAR DEFENCE	Amsoft	4
ONE	D 3 M	1
ONE MAN AND HIS DROID	Mastertronic	8
OPERATION NEMO	Coktel Vision	5
PACIFIC	Ere Informatique	8
PING-PONG	Konami	4
PIPELINE	Mastertronic	7
PRODIGY	Activision	2
PROHIBITION	Infogrames	9
QUESTOR	Cascade Games	4
RAMBO	Ocean	7
RANA RAMA	Hewson/Ubi soft	9
REBEL PLANET	U.S. Gold	2
RED ARROWS	Database Software	3
REDHAWK	Melbourne House	2
REFLEXION	Cobra Soft	9
RELIEF ACTION	Loriciels	9
RESCUE ON FRACTALUS	Lucas film	2
REVERSI CHAMPION	Loriciels	2
REVOLUTION	Vortex Software	7
ROBBOT	Ere Informatique	1
ROCK'N WRESTLE	Melbourne House	1
ROOM TEN	CRL	4
SABOTEUR	Durel	1
SABOTEUR II	Ubi Soft	9
SAI COMBAT	Gasoline Software	1
SAILING	Activision	8
SAPIENS	Loriciels	1
SCOOBY-DOO	Elite	5
SCOTT WINDER Reporter	Ere Informatique	6
SHOGUN	Virgin Games	1

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
SHORT CIRCUIT	Ocean/Us Gold	8
SIGMA 7	Ubi Soft	9
SILENT SERVICE	US Gold	8
SKYFOX	Ariolasoft	4
SOUL OF A ROBOT	Mastertronic	9
SPACE HARRIER	Elite	6
SPACE SHUTTLE SIMULATEUR	Loriciels	4
SPELLBOUND	Mastertronic	8
SPIKY HAROLD	Firebird	9
SPINDIZZY	Electric Dreams	1
SPITFIRE 40	Mirrorsoft	3
SRAM	Ere Informatique	1
SRAM 2	Ere Informatique	5
STAINLESS STEEL	Mikrogen	4
STARGLIDER	Rainbird/Ubi Soft	7
STARSTRIKE II Version Gold	Firebird	3
STRANGELOOP +	Amsoft	2
STREET HAWK	Ocean	3
STRIKE FORCE HARRIER	Mirrorsoft	3
STRYFE	Ere Informatique	7
SUPER GEODYSSEE	Coktel Vision	3
SUPER PAC	Loisitech	5
SWEEVO'S WORLD	Gargoyle	3
TEMPEST	Electric Dreams	3
TENNIS 3D	Loriciels	4
TENSIONS	Ere Informatique	3
TENSIONS	Ere Informatique	9
TERA COGNITA	Code Masters	6
THANATOS	Durell/Ubi Soft	7
THE APPRENTICE	Mastertronic	5
THE DEVIL'S CROWN	Probe Software	8
THE EIDOLON	Activision	3
THE GOONIES	US Gold	7
THE GREAT ESCAPE	Ocean	6
THE SENTINEL	Firebird	8
THE WAY OF THE EXPLODING FIST	Melbourne House	1
THE WAY OF THE TIGER	Gremlin Graphics	1
THEATRE EUROPE	Ere Informatique	5
THEY SOLD A MILLION III	Squad	5
TOBROUK 1942	Ere Informatique	3
TOMAHAWK	Digital Integration	3
TOP GUN	Ocean	7
TOP SECRET	Loriciels	3
TRAILBLAZER	Gremlin Graphics	4
TRIPLE PACK	Alligata	4
TRIVIAL PURSUIT	Domark/Ubi soft	7
TRIVIAL PURSUIT	Ubi Soft	9
TUJAD	Ariolasoft	4
UCHI MATA	Micropool	8
VIRGIN ATLANTIC CHALLENGE GAME	Virgin Game	3
VOLLEY BALL	Chip	8
WEST BANK	Gremlin Graphics	8
WINTER GAMES	Epyx	1
WRIGGLER	Romantic Robot	4
XARQ	Electric Dreams	2
XCEL	Mastertronic	7
XENO	A'N'F' Software	5
XEVIOUS	US Gold	7
ZOMBI	Ubi Soft	1
ZOX 2099	Loriciels	7
ZUB	M.A.D.	8

LE COIN DES AFFAIRES

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

GUNSTAR

Arcade

Les forces de la flotte GUNSTAR sont prêtes à se porter au secours de la Terre en danger. Pour elle, trois pilotes ont été sélectionnés. Ce sont évidemment les plus qualifiés pour ce genre de mission.
Ces quelques lignes vous donnent le sujet même du jeu : il s'agit bien sûr d'un jeu d'arcade des plus classiques. L'aventure se déroule en cinq tableaux. Tout d'abord, une série de petits appareils volettent gracieusement autour de vous en lâchant de temps à autre une petite capsule blanche très explosive. Votre seule défense, un laser performant mais qui a tendance à chauffer très vite, alors on se calme, on ne se crispe pas sur le joystick ! Une fois les aliens détruits, il faut traverser un champ d'astéroïdes. Il ne reste plus qu'à affronter le vaisseau mère et ses multiples tourelles. Ces dernières sont très difficiles à détruire. Après ce petit effort, il faut encore dire bonjour au gentil robot ALLOY. Puis, il sera temps de remplir les réservoirs. Encore une journée de dur labeur qui s'achève. Gunstar est un banal shoot "em" up bénéficiant tout de même d'un bon graphisme.



RED ARROWS

Simulation



Les "Red Arrows" ou "flèches rouges" sont l'équivalent britannique de notre patrouille de France. Ce logiciel vous entraîne à bord d'un avion à réaction en tant que pilote. Red Arrows mélange simulateur de vol et jeu d'arcade. Il ne suffit pas en effet de savoir piloter, encore faut-il naviguer en harmonie avec les autres appareils. On vous a épargné les périodes les plus difficiles, c'est-à-dire le décollage et l'atterrissage : vous êtes directement plongé au cœur de l'action. Un scanner vous donne votre position relative. Les autres instruments sont de moindre utilité puisque le plan de vol est tracé dans un écran : votre trajectoire indiquée en blanc doit "coller" aux boucles rouges. Vos points de repère sont constitués par l'avion de tête Red Leader et Red 9 toujours à votre droite puisque vous êtes Red 8. Ces points de repère sont utiles lors des différentes phases de passage d'une formation à l'autre. Si le concept du jeu est intéressant, en revanche le graphisme n'est pas convainquant et le bruit des réacteurs n'est pas des plus réalistes. Un jeu original, mais qui aurait gagné à être mieux fini.





THUNDER ZONE

Arcade

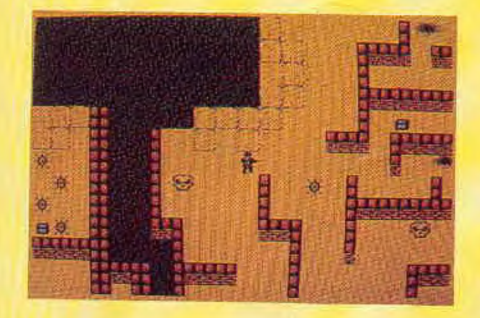
Un jeu d'arcade qui se déroule dans l'espace avec tout un tas de méchants à vos trousses. C'est original, non ? Comme d'habitude, un vilain empereur tout moche a envahi une planète peuplée de gens paisibles. Comme d'habitude, vous êtes le héros et comme d'habitude, vous devez libérer les opprimés sous le joug du tyran. Pour cela, un seul moyen : on leur fonce dans le lard ! Les moyens mis à votre disposition sont les suivants : rayon laser, rayon gamma, un draineur d'énergie, un compas, un écran de protection hyperespace, une unité de réparation. Vous avez là de quoi trancher, couper et taillader parmi les rangs ennemis. Le graphisme est tout de même plus amusant que le scénario : extra-terrestres trépignant à l'intérieur des soucoupes et navettes en forme de hot-dogs. Pour le reste, il faut surveiller le niveau d'énergie de votre vaisseau et celui des adversaires. N'oubliez pas d'effectuer les réparations nécessaires et volez au secours des braves habitants de Flavious V. Mort au tyran !



PROFANATION

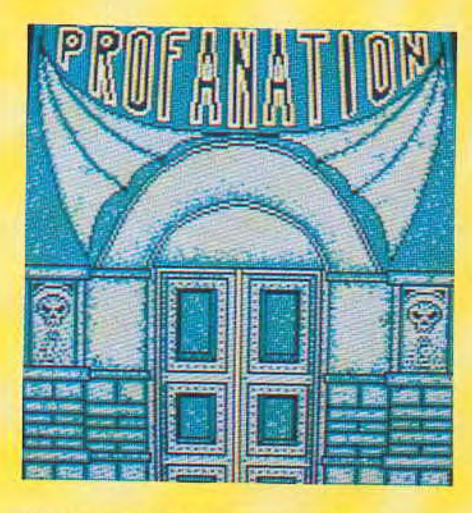
Arcade

Lorsque vous lisez un titre semblable, vous pensez à une sombre histoire de lieux sacrés et inviolables, sous peine d'enfer éternel, que vous allez bien sûr découvrir sans aucune appréhension puisque vous êtes un, que dis-je, le héros sans peur et sans reproche que rien n'effraie. Quelques instants de contemplation devant la jaquette et vous êtes persuadé que vous allez trouver des écrans tout simplement superbes !



Alors, plus un instant à perdre, vous prenez la disquette, faites un RUN "Jeu" et trouvez que le chargement se fait lentement tellement vous êtes impatient...

Tiens ! La page de présentation n'est pas géniale, un peu tristounette, dommage. Puis, faisant suite à la grisaille du premier écran, vous vous retrouvez complètement ébloui... par le jaune présent sur votre écran à une majorité écrasante. Et c'est à ce moment précis que vous commencez à déchanter : comment ? Il s'agit simplement d'un labyrinthe ! Alors, sans grande conviction, vous prenez votre joystick, qui est un ingrédient absolument indispensable dans ce cas et commencez à ramasser les petits coffes qui se trouvent à ce niveau. Il faut reconnaître que le petit bonhomme avec son petit fusil est bien fait et que l'animation est rapide... Votre première rencontre se passe avec une mouche géante que vous anéantissez sans problème ; par



contre, vous êtes surpris par la chauve-souris qui ne vous laisse pas de temps de réaction avant de se précipiter sur vous et de vous remettre à votre point de départ ! Les autres adversaires de ce labyrinthe sont des zombies et des insectes "percutants". Le but est bien entendu de trouver l'escalier qui permettra de passer au niveau suivant... Vous avez de quoi faire, il y en a 17 !

Bref, rien de bien original dans ce jeu, sans compter qu'à mon avis, les couleurs choisies ne sont pas les plus heureuses. A ces aspects négatifs, on peut opposer une bonne animation et un scrolling correct, mais n'allez pas vous damner cet été pour ce logiciel...

KINETIK

Arcade

Si vous décidez de rentrer dans le monde de Kinetik, commencez par abandonner toutes vos théories et toutes vos idées préconçues sur les lois du mouvement dans l'Univers... En effet, à bord de votre vaisseau, vous pénétrez dans un monde où tout n'est que chaos et où le simple fait de vouloir se déplacer devient un véritable tour de force... Tout en constituant une réelle épreuve pour votre système nerveux !
Tout à fait logiquement, vous devez rétablir les lois du mouvement suivant leur





équilibre naturel et vous y parviendrez en délivrant le mot de paix entre les mains du Kinemator. Dans chaque zone de Kinetik que vous explorez, vous avez 7 % de chance de trouver une lettre du mot que vous devez délivrer, alors je ne dirai en tout et pour tout que deux mots : bonne chance !

Vous disposez dès le début de trois hydro-vaisseaux sphériques et cela ne représente pas un gros capital face à la multitude d'ennemis qui sont présents : phosphores rouges (mortels) et jaunes, Gwerms, Starmœbas, balles obstacle, discoides et lames... Sans compter toute la végétation qui semble accueillante et luxuriante de par son abondance, mais attention ! Ce n'est qu'une impression... De plus, vous démarrez votre mission complètement nu : à votre charge de vous équiper au long de votre progression d'un écran de protection déflecteur, d'un pulvérisateur chimique, de propulseurs de contrôle ou d'anti-gravité, sans compter le système téléporteur. De plus, le niveau d'énergie de votre vaisseau peut s'affaiblir très rapidement, alors n'oubliez pas de recharger vos accus en vous immergeant dans un point d'eau... Avec Kinetik, vous ne devez pas appréhender toutes sortes de rebondissements, car vous en aurez tant et plus (contrôlés et non contrôlés) que j'ai bien peur que vous ne terminiez par acquérir un mouvement de la tête allant de bas en haut et de haut en bas... Le logiciel apparaît très coloré, puisque tout le fond du décor est noir, avec un graphisme soigné, minutieux et précis. Par contre, vous devez rétablir les lois du mouvement de l'Univers, mais parallèlement, vous ne risquez pas, à mon avis, de délirer.



ANTI-ERREURS

Valable pour
☒ CPC 464
☒ CPC 664
☒ CPC 6128

Grégory NOE

Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs. Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Line does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais, lorsqu'au "point de vue" du CPC, le programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur : si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal, mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.

C'est pourquoi ce programme a été créé ; il est à utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreurs.

La frappe d'un programme de votre journal favori (Amstar) terminée, vous faites "RUN" et là vous corrigez toutes les erreurs signalées par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si, malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure.

— Sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : SAVE "nom.prog",A

Puis, si vous êtes sur K7, réembobinez la bande jusqu'au début du fichier.

— Chargez Anti-Erreurs.

— Entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).

Après quelques secondes, les numéros de lignes vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX<, c'est ce code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage.

Le défilement terminé, rechargez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et, oh ! miracle ! ça marche.

Attention : Lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et, bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

NB : la ligne 480 contient le numéro de canal 0 pour l'écran ou 8 pour l'imprimante.


```
10 '************************          >YB<
20 '#                      #          >AC<
30 '*    ANTI - ERREURS    *          >RD<
40 '#                      #          >CE<
50 '************************          >CF<
60 '                                  >DG<
70 '(c)CPC & GREGORY NOE 1987         >LH<
80 '                                  >FJ<
90 ON ERROR GOTO 900                  >VK<
100 MODE 2                            >FB<
110 DIM g$(23)                        >KC<
120 FOR I=0 TO 22:READ g$:g$(I)=g$:   >XD<
NEXT
130 ' ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI   >GE<
=DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
 LETTRES DE L'ALPHABET !!!
140 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N,   >FF<
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
150 '    ANTI-BUG FICHIER             >XG<
160 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 210     >BH<
170 OPENOUT "cpc"                     >ZJ<
180 MEMORY HIMEM-2                    >JK<
190 CLOSEOUT                          >UL<
200 POKE HIMEM+1,255                  >FC<
210 DEFINT A-Z                        >HD<
220  '                                >DE<
230 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1   >BF<
:PAPER 0
240 MOVE 0,16:DRAW 650,16             >HG<
250 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R    >FH<
E U R S"
260 MOVE 0,385:DRAW 650,385           >JJ<
270 LOCATE 18,25:PRINT"CPC REVUE DU   >KK<
 STANDARD AMSTRAD ET SCHNEIDER"
280 WINDOW 1,80,3,23                  >FL<
290 m$="Realise par Gregory NOE"      >BM<
300 f$=""                             >QD<
310 FOR i=1 TO LEN(m$)                >RE<
320 f$=f$+MID$(m$,i,1)                >WF<
330 LOCATE 70-i,5:PRINT f$            >XG<
```

```
340 FOR t=1 TO 100                    >LH<
350 NEXT t,1                          >FJ<
360                                   >JK<
370  ***********************          >FL<
380                                   >LM<
390 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM    >QN<
DU FICHIER : ";
400 INPUT "",NF$                      >TE<
410 LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE LE LI   >UF<
STAGE N EST PAS TERMINE"
420 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS  ARRETE   >GG<
R LE MAGNETOPHONE OU NE"
430 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA    >FH<
DISQUETTE"
440 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T   >HJ<
OUCHE POUR LA LECTURE"
450 CALL &BB05                        >VK<
460 OPENIN "!"+nf$                    >WL<
470 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS..   >EM<
."
480 ca=0   CANAL DE SORTIE            >QN<
490 LINE INPUT#9,b$:a$=UPPER$(b$)     >UP<
500 IF ca<>8 THEN GOSUB 910           >UF<
510 IF INKEY(66)=0 THEN STOP          >UG<
520                                   >GH<
530    CALCUL DE LA CLE DE CONTROLE   >FJ<
540                                   >JK<
550 a=0                               >BL<
560 FOR i=1 TO LEN(a$)                >LM<
570 l$=MID$(a$,i,1)                   >KN<
580 IF l$=CHR$(32) THEN 600           >JP<
590 a=a+ASC(l$)                       >VQ<
600 NEXT i                            >PG<
610 c=INT(a/23)                       >DH<
620 p=a-(c*23)                        >EJ<
630 C$=G$(P)                          >LK<
640 a=0                               >GL<
650 FOR i=1 TO 6                      >EM<
660 l$=MID$(a$,i,1)                   >KN<
670 IF l$<"0" OR l$>"9" THEN 700      >HP<
680 li$=li$+l$:a=a+VAL(l$)            >HQ<
690 NEXT                              >VR<
700 c=INT(a/23)                       >DH<
710 p=a-(c*23)                        >EJ<
720 C$=C$+G$(P)                       >VK<
730                                   >KL<
740 IF ca<>8 THEN 750 ELSE 770        >EM<
750 PRINT li$;TAB(10) USING ">\\<";   >AN<
c$
760 li$="":GOTO 840                   >KP<
770 li$="":PRINT#ca, LEFT$(b$,35):T   >UQ<
AB(37) USING ">\\<";c$
780 IF LEN(b$)<35 THEN 840            >XR<
790 fg=1                              >XT<
800 b$=MID$(b$,36,LEN(b$))            >UJ<
810 PRINT#ca,LEFT$(b$,35)             >BK<
820 IF fg=1 AND ca<>8 THEN fg=0:GOS   >HL<
UB 910:GOTO 830
830 GOTO 780                          >BM<
840 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GOT   >PN<
O 490
850 CALL &BB03:PRINT TAB(50) "UNE T   >LP<
OUCHE...":CALL &BB05
860 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ    >FQ<
";NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
VOUS AVEZ NOTEES.."
870 END                               >GR<
880 'TRAITEMENTS DES ERREURS          >CT<
890                                   >TU<
900 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$(7   >AK<
):CHR$(24);"FICHIER NON ASCII";CHR$
(24):END ELSE CONT
910 com=com+1:IF com>19 THEN CALL &   >GL<
BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE...":
CALL &BB05:COM=1
920 RETURN                            >QM<
```



HYDROFOOL

Arcade/Aventure

Mon pauvre SWEEVO ! Tu t'es encore embarqué dans une drôle d'histoire. Quelle idée d'avoir accepté de nettoyer le Death Bowl. Le nom de cette planète aquatique aurait dû te faire fuir. Mais, bien sûr, tu as obéi à ton vieux maître et te voilà dans le pétrin.
Tu sais pourtant que l'eau n'est pas un élément pour les robots. La rouille te guette ! Heureusement que l'on trouve quelques bidons d'huile pour se refaire une santé ! La mission semble pourtant simple : pour ôter toute trace de pollution dans les eaux de Death Bowl, il suffit de retirer les quatre bouchons qui retiennent le liquide oxy-hydrogéné à la surface de la planète. Seulement, on avait omis de te dire que les bouchons devaient être enlevés selon un ordre précis et par l'intermédiaire de quatre objets représentés dans les blocs autour du bouchon. Enfin, tu n'étais pas au courant de la présence de créatures aquatiques peu sympathiques.



Ta mission s'annonçait donc difficile.
Un premier tourbillon t'entraîne vers le bas. Tu te retrouves alors dans une grotte sombre. Quelques rochers parsèment le fond. De temps à autre, des bulles de gaz jaillies d'on ne sait où montent à la surface. Sweevo peut se placer sur ces bulles et ainsi atteindre les niveaux supérieurs. Pour le moment, la recherche doit se porter sur le premier bouchon. Une fois celui-ci découvert, il s'agit de trouver les quatre objets. C'est bien sur cette quête qui va se révéler dangereuse pour votre santé. Chaque obstacle un peu important (algue, coquille St-Jacques, rochers) égratigne votre combinaison de plongée et diminue l'indicateur du "rustinomètre".
Lorsque le niveau est à zéro, Sweevo est propulsé vers la surface : la mission a échoué. Il est possible de ramasser des armes : tridents, fer à cheval. Les munitions sont limitées à trois unités. Pour détruire vos ennemis, il faut les toucher puis tirer : il se dissolvent alors dans un nuage de gaz. Cette opération vous fait perdre quelques points de "rustines", mais cela vous permet d'ouvrir certaines portes et d'accéder ainsi à d'autres salles.



Ce jeu rappelera de bons souvenirs aux aficionados de Knight-Lore, Alien 8 et autres, Bat-man avec cette fois-ci un univers beaucoup plus humide. Le graphisme est un pseudo 3D, ce qui rend le déplacement du personnage hasardeux. Heureusement, l'ombre permet de suivre les pérégrinations de Sweevo. On évite ainsi bien des pièges. Quant à l'animation, il n'y a rien à en dire : elle est très bien faite. N'oublions pas la musique, superbe elle aussi et qui joue un rôle dans l'attrait du jeu.
Que tous les idiots de l'eau (Hydrofool) plongent à leur tour pour récupérer ce logiciel aquatique.

LIVINGSTONE

Arcade/Aventure



Docteur Livingstone, je présume ? C'est par cette phrase, universellement connue, que s'achève l'aventure d'Henry Morton Stanley.

En effet, après bien des péripéties dans la jungle africaine, le journaliste Stanley retrouvait l'explorateur Livingstone.

Dans la peau du journaliste, on trouve... le joueur. Le petit explorateur avec son casque colonial, c'est vous. J'en profite pour ouvrir une parenthèse : le graphisme est vraiment mignon : on dirait un dessin animé. Les couleurs sont bien choisies et les animations amusantes. Bien entendu, l'environnement vous est hostile. Dès le premier tableau, vous êtes coincé entre deux monticules : seule solution, choisir l'icône numéro 4 (la perche) et appuyer sur le bouton de tir. L'indicateur en bas d'écran défile, modulant la force du mouvement. En lâchant le bouton, vous vous retrouvez au sommet de l'obstacle.



N'avancez plus ! Sinon, vous tombez dans la fosse subtilement cachée sous des branchages. Vous ne m'avez pas entendu et vous voilà prisonnier d'un réduit plus qu'inhospitalier. Enfin, heureusement que je suis là : vous voyez la petite manette bleue au plafond du trou. Un coup habile de boomerang, voilà le contact inversé et la porte ouverte. Il ne vous reste plus qu'à repartir à zéro en prenant garde aux serpents, aux plantes carnivores, aux singes, aux piranhas, aux chasseurs fous, au sables mouvants, j'en passe et des meilleures. Le but de toute cette agitation : retrouver cinq pierres sacrées qui permettront l'entrée dans le temple, ainsi que la découverte de Livingstone.

N'oubliez pas de vous ravitailler en vivres et en eau et apprenez à contrôler la trajectoire du boomerang : c'est très utile !



SAMOURAI TRILOGY

Arcade



La superbe jaquette vous présente un samouraï en tenue de combat, le sabre à la main. Vous avez ainsi les éléments principaux du jeu : l'action se déroule au Japon, à l'époque médiévale et le pacifisme n'est pas de rigueur. Votre destinée : devenir le meilleur samouraï. Vous êtes entré dans la plus grande école de formation, mais aussi la plus difficile. Votre guide spirituel Chu-Yu, grand maître du temple est là pour vous conseiller et vous juger. Pour atteindre la distinction de samouraï, il va vous falloir passer par de nombreux combats. Au premier niveau, c'est le karaté qui est à l'honneur. Ensuite viendra le kendo, puis l'épreuve ultime qui décidera de votre sort. Au départ, une liste d'adversaires vous est proposée. Chacun porte un nom et une histoire. L'un est si rapide qu'il parvient à semer son ombre, l'autre est capable de soulever un rocher de deux tonnes à mains nues, etc. Toutes ces mini-histoires ont pour but de vous révéler les forces et les faiblesses de vos futurs adversaires. Vous aurez alors la possibilité de choisir les paramètres de stratégie, d'attaque et de défense.



La sélection peut s'effectuer parmi quatre critères : l'adresse, la vitesse, la résistance et la force.
A vous de faire le bon choix pour contrer au mieux votre opposant. Ensuite, il faudra vous entraîner selon trois méthodes au choix parmi douze. Une fois toutes ces opérations effectuées, le combat peut commencer. Chaque position du joystick permet un mouvement différent. De plus, chaque épreuve apporte ses propres déplacements.

Le graphisme et l'animation ne sont pas des modèles du genre, mais restent corrects. Ce qui fait l'attrait du jeu, c'est l'attention portée à la préparation des combats.
Un dernier conseil : n'achetez surtout pas la version cassette, les chargements de face à face sont longs, très longs !



☐ NEW !..

Le premier titre édité par UBI SOFT dans la gamme "Les logiciels dont vous êtes le héros" est maintenant disponible sur IBM PC et Compatible ainsi que sur Amstrad !

UBI SOFT et Patrick Leclercq, l'auteur élu "Créateur du mois par Tilt" vous présentent "NECROMANCIEN" : pour tous les fanas de science-fiction et de fantastique

☐ FAITS DIVERS...

• L'invasion des Zombis n'est toujours pas enrayée !.. Ils arrivent maintenant sur Amstrad Cassette !..

• Trivial Pursuit continue à tester vos connaissances... sur Thomson Disque cette fois !

☐ A SAISIR :

Le PACK UBI.
Amst. K7 : Dragon's Lair I, Starglider, Sigma 7
Amst. Disc : Dragon's Lair II, Starglider, Sigma 7
CBM K7 et Disc : Tracker, Starglider, Sigma 7.

☐ AFFAIRE A SUIVRE...

Dans quelques semaines, le serveur UBI SOFT vous permettra d'être branché UBI 24 heures sur 24...

* ALERTE ROUGE *

Tous les AVENTURIERS du Soft, licence Amstrad, division programmation, graphisme ou musique, sont attendus de toute urgence au Q.G. d'UBI SOFT.

BON de COMMANDE

à retourner à UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL Cédex
Tél. 43 77 74 01

Nom ______________________
Adresse ______________________
Ville ______________________
Code Postal ______________________

Port Gratuit
Règlement par Chèque Bancaire ou C.C.P.

INERTIE Amst. Cass. 140 FF ☐ Disc 180 FF ☐
UBI PACK Amst. Cass. 189 FF ☐ Disc 229 FF ☐
NECROMANCIEN IBM PC Disc 149 FF ☐
NECROMANCIEN Ams. Cas. 99 F ☐ Disc 149 F ☐
TRIVIAL PURSUIT Thomson Disc 259 FF ☐
DUNGEON MAKER CBM Disc 180 FF ☐
UBI PACK CBM Cass. 189 FF ☐ Disc 229 FF ☐
MASQUE Disc ST 249 FF ☐ PC 249 FF ☐
ZOMBI Amst. Cass. 140 FF ☐ ______________

INERTIE

CPC 464 - 664 - 6128 DISQUETTE

UBI Soft

Et que la fête commence
MASQUE
CPC 464-664-6128 DISQUETTE

Maintenant disponible sur ATARI ST et PC Compatible

Dungeon Maker
CBM 64 - 128

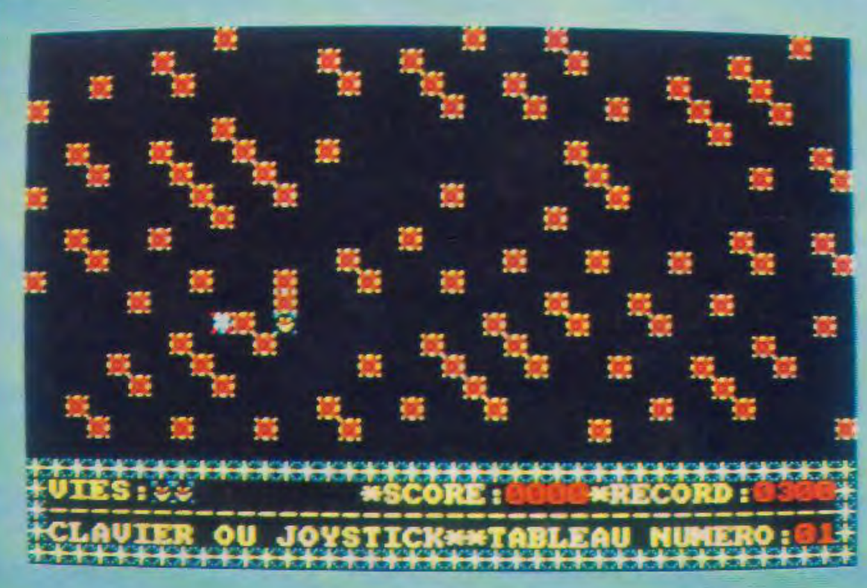
C 64 Disc

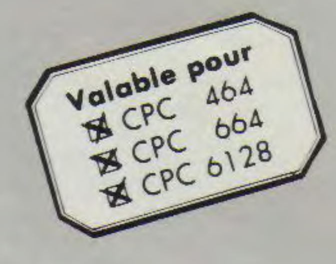
UBI Soft

1, voie Félix Eboué - 94021 CRÉTEIL Cedex - Tél. 43 39 23 21

PIEGES







Gilles QUETARD
Jeu

Pièges possède toutes les caractéristiques d'un bon jeu :
— les règles sont simples et incluses dans le programme ;
— l'action est rapide et prenante ;
— la réflexion a son mot à dire.

Le chargement s'effectue en plusieurs étapes :
— il faut taper PIEGES1, le sauver : SAVE "P1" ;
— ensuite même opération avec PIEGES2 (SAVE "P2") ;
— il reste encore à entrer le programme BASIC "PIEGES" et à mettre le tout sur disquette (ou cassette).

Un dernier effort : faire RUN "P1" puis SAVE"PIEGES1',B, &8000,&34D. Eteindre l'ordinateur et taper RUN "P2" suivi de SAVE"PIEGES2",B,&9000, &108F. Voilà, c'est terminé. Le lancement s'effectue avec RUN "PIEGES".

(Pour le 464, supprimer le s"FILLn" des lignes 200 à 270).

LISTING 1

```
10 REM **********************     >HB<
20 REM *                    *     >WC<
30 REM *  QUETARD  GILLES   *     >PD<
40 REM *   vous presente    *     >CE<
50 REM *                    *     >ZF<
60 REM *       PIEGES       *     >JG<
70 REM *                    *     >BH<
80 REM *       11/86        *     >EJ<
90 REM **********************     >RK<
100 MEMORY &7FFF                  >BB<
110 REM DESSIN DE PRESENTATION    >DC<
120 MODE 0                        >FD<
130 INK 0,26:INK 1,0:INK 2,6:INK 3, >XE<
18:INK 4,11:INK 5,24:INK 6,23
140 MOVE 20,360:DRAW 160,390:DRAW 3 >AF<
00,360:DRAW 230,345:DRAW 160,360:DR
AW 90,345:DRAW 90,285:DRAW 125,277.
5:DRAW 125,249:DRAW 160,240:DRAW 19
5,249:DRAW 195,277.5:DRAW 230,285:D
RAW 230,345
150 MOVE 90,345:DRAW 20,360:DRAW 20 >UG<
,240:DRAW 160,210:DRAW 300,240:DRAW
 300,360
160 MOVE 160,210:DRAW 160,240:MOVE  >BH<
160,257.5:DRAW 160,285:MOVE 160,300
:DRAW 160,360
170 MOVE 125,249:DRAW 160,257.5:DRA >GJ<
W 195,249
180 MOVE 125,277.5:DRAW 160,285:DRA >UK<
W 195,277.5
190 MOVE 90,285:DRAW 160,300:DRAW 2 >CL<
30,285
200 MOVE 50,250:FILL 2            >GC<
210 MOVE 160,380:FILL 3           >TD<
220 MOVE 230,260:FILL 4           >PE<
230 MOVE 95,295:FILL 4:MOVE 165,305 >DF<
:FILL 2
240 MOVE 160,290:FILL 3           >WG<
250 MOVE 160,245:FILL 3           >XH<
260 MOVE 130,255:FILL 4           >XJ<
270 MOVE 165,260:FILL 2           >AK<
280 LOCATE 2,9:PRINT "G."         >FL<
290 LOCATE 15,9:PRINT "ET"        >CM<
300 LOCATE 8,9:PRINT "Q."         >QD<
310 PEN 2:LOCATE 3,15:PRINT "AMSTRA >QE<
D CPC 6128"
320 PEN 3:LOCATE 6,19:PRINT "PRESEN >PF<
TENT"
330 PEN 4:LOCATE 2,25:PRINT "PRESSE >GG<
Z UNE TOUCHE";
340 CALL &BB06                    >UH<
350 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(19," >RJ<
");
360 PEN 2:LOCATE 2,24:PRINT "Veuill >BK<
ez patienter";
370 LOCATE 1,25:PRINT "Chargement e >EL<
n cours";
380 REM CHARGEMENT DES PROGRAMMES E >CM<
N LANGAGE MACHINE
390 LOAD "PIEGES1.BIN",32768      >RN<
400 LOAD "PIEGES2.BIN",36864      >KE<
410 REM LANCEMENT 1ER PROGRAMME   >PF<
420 MODE 1:CALL &8000             >QG<
430 REM PRESENTATION ET REGLES DU J >LH<
EU
440 PEN 3:LOCATE 4,12:PRINT "JEU DE >GJ<
 REFLEXE ET DE STRATEGIE,"
450 PEN 1:LOCATE 2,13:PRINT "consis >HK<
te a pieger d'horribles monstres"
460 LOCATE 5,14:PRINT "avant qu'ils >EL<
 ne vous detruisent."
470 LOCATE 2,15:PRINT "Heureusement >UM<
 ces monstres souffrent de"
480 LOCATE 4,16:PRINT "claustrophob >AN<
ie et meurent si aucun"
490 LOCATE 2,17:PRINT "deplacement  >ZP<
ne leur est plus possible."
500 LOCATE 1,18:PRINT "A vous de le >HF<
s entourer d'obstacles avant";
510 LOCATE 2,19:PRINT "qu'ils ne vo >ZG<
us fassent votre affaire."
520 LOCATE 2,20:PRINT "Helas ces mo >VH<
nstres se reproduisent par"
530 LOCATE 4,21:PRINT "generation s >YJ<
pontanee et votre seul"
540 LOCATE 2,22:PRINT "espoir est d >GK<
e faire le meilleur score"
550 LOCATE 7,23:PRINT "possible gra >ML<
ce a vos 3 vies."
560 PEN 2:LOCATE 4,25:PRINT "POUR J >ZM<
OUER APPUYEZ SUR UNE TOUCHE."
570 CALL &BB06                    >ZN<
580 REM CHOIX DU NIVEAU           >TP<
590 CLS:LOCATE 4,10:PRINT "1- Nivea >QQ<
u amateur":LOCATE 4,13:PRINT "2- Ni
veau professionnel"
600 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 600   >GG<
610 IF A$="1" THEN 650            >WH<
620 IF A$="2" THEN 670            >AJ<
630 GOTO 600                      >VK<
640 REM NIVEAU AMATEUR            >JL<
650 CALL 37883:IF PEEK(37675)=0 THE >VM<
N CALL 0
660 REM NIVEAU PROFESSIONNEL      >ZN<
670 POKE 37675,1:POKE 38908,&40:POK >LP<
E 39024,&40:POKE 39141,&40:POKE 392
58,&40:POKE 38909,&96:POKE 39025,&9
6:POKE 39142,&96:POKE 39259,&96:POK
E 38250,&23:CALL 37883:CALL 0
```

LISTING 2

```
85 '###     PIEGES 1     ###
90 A=&8000:F=&834D:L=100:WHILE A<=F:FOR
A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+C$):S=S+K+
65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
95 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S TH
EN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END EL
SE L=L+5:WEND
100 DATA CD,FF,BB,3E,00,06,01,0E,01,CD,3
2,BC,3E,01,06,1A,04F5
105 DATA 0E,1A,CD,32,BC,3E,02,06,0C,0E,0
C,CD,32,BC,3E,03,0940
110 DATA 06,06,0E,06,CD,32,BC,DD,21,82,8
0,06,0A,C5,3A,80,0EAA
115 DATA 80,67,3A,81,80,6F,F5,CD,1A,BC,F
1,3C,32,81,80,DD,1710
120 DATA 46,00,DD,23,DD,5E,00,16,00,CB,2
3,CB,12,CB,23,CB,1D2B
125 DATA 12,CB,23,CB,12,CB,23,CB,12,E5,2
1,FE,81,19,EB,E1,253D
130 DATA E5,C5,06,08,1A,77,13,23,1A,77,1
3,D5,2B,11,00,08,2979
135 DATA 19,D1,10,F0,C1,E1,23,23,10,C8,C
1,DD,23,10,AE,C9,316B
140 DATA 02,00,25,12,11,11,11,11,0E,14,1
2,0E,14,12,11,11,3272
145 DATA 11,11,0E,14,12,11,11,11,11,0E,1
4,12,11,11,11,11,3384
150 DATA 0E,14,12,11,11,11,11,0E,25,02,0
5,05,05,06,0F,14,3469
155 DATA 08,0F,14,02,05,05,05,07,13,14,0
2,05,05,05,06,0F,34F9
160 DATA 14,02,05,05,05,07,13,14,02,05,0
5,05,06,0F,25,04,359B
165 DATA 0F,14,14,04,0F,14,04,0F,14,04,0
F,14,14,14,14,14,3697
170 DATA 04,0F,14,14,04,0F,14,04,0F,14,1
4,14,14,14,04,0F,3783
175 DATA 14,14,00,13,25,04,0F,14,14,04,0
F,14,04,0F,14,04,3870
180 DATA 0F,14,14,14,14,14,04,0F,14,14,0
0,13,14,04,0F,14,396C
185 DATA 14,14,14,14,04,0F,14,14,14,14,2
5,04,10,11,11,04,3A7E
190 DATA 0F,14,04,0F,14,04,10,11,0E,14,1
4,14,04,0F,14,14,3B72
195 DATA 14,14,14,04,10,11,0E,14,14,14,0
4,10,11,11,11,0E,3C72
200 DATA 25,0A,05,05,05,03,13,14,04,0F,1
4,0A,05,07,13,14,3D3E
205 DATA 14,14,04,0F,14,14,14,14,14,0A,0
5,07,13,14,14,14,3E42
210 DATA 09,05,05,05,06,0F,25,04,0F,14,1
```

```
4,14,14,14,04,0F,3F1E
215 DATA 14,04,0F,14,14,14,14,14,04,0F,1
4,12,11,0E,14,04,4019
220 DATA 0F,14,14,14,14,14,14,14,14,14,0
4,0F,25,04,0F,14,413B
225 DATA 14,14,14,14,04,0F,14,04,0F,14,1
4,14,14,14,04,0F,423C
230 DATA 14,01,06,0F,14,04,0F,14,14,14,1
4,14,12,0E,14,14,4339
235 DATA 04,0F,25,04,0F,14,14,14,14,14,0
4,0F,14,04,10,11,4434
240 DATA 11,11,0E,14,04,10,11,11,04,0F,1
4,04,10,11,11,11,451C
245 DATA 0E,14,08,10,11,11,04,0F,25,00,1
3,14,14,14,14,14,4627
250 DATA 00,13,14,09,05,05,05,07,13,14,0
9,05,05,05,03,13,46C2
255 DATA 14,09,05,05,05,07,13,14,09,05,0
5,05,03,13,87,1E,47EF
260 DATA 87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,8
7,1E,F0,F0,F0,F0,4F8D
265 DATA 87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,8
7,0F,F0,F0,F0,F0,56D1
270 DATA 87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,8
7,0F,87,1E,87,1E,5B9F
275 DATA 0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0
F,1E,F0,F0,87,1E,5F32
280 DATA 87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,8
7,1E,87,1E,F0,F0,6595
285 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0
F,0F,F0,F0,F0,F0,6A09
290 DATA 0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0
F,1E,87,1E,F0,F0,6D9C
295 DATA 0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0
F,1E,F0,F0,F0,F0,726A
300 DATA 87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,8
7,1E,87,1E,87,1E,7792
305 DATA 87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,8
7,0F,F0,F0,87,1E,7D9B
310 DATA 87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,8
7,0F,87,1E,87,1E,8269
315 DATA 0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0
F,1E,87,1E,F0,F0,85FC
320 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0
F,0F,87,1E,87,1E,87FA
325 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0
F,0F,F0,F0,00,00,8A8E
330 DATA 00,00,00,00,00,00,F0,00,FC,00,F
A,00,F6,00,FC,00,8F66
335 DATA FA,00,F6,00,FE,00,FC,00,FA,00,F
6,00,FC,00,FC,00,9738
340 DATA FA,00,F6,00,FE,00,FE,F0,FD,FD,F
B,FB,D7,D7,00,00,A1B2
345 DATA 00,00,00,00,00,00,F0,F0,FE,FE,F
D,FD,FB,FB,00,00,A97E
350 DATA 00,00,00,00,00,00,10,F0,31,FD,7
3,FB,D7,D7,FE,00,AFC6
355 DATA FC,00,FA,00,F6,00,FE,00,EC,00,C
8,00,80,00,00,00,B5E4
360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,B5E4
```

LISTING 3

```
85 '####    PIEGES 2     ####
90 A=&9320:F=&A08F:L=100:WHILE A<=F:FOR
A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+C$):S=S+K+
65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
95 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S TH
EN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END EL
SE L=L+5:WEND
100 DATA 03,00,00,00,00,03,00,01,63,01,0
1,00,00,00,00,00,006C
105 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,006C
110 DATA 00,00,00,00,28,41,35,CA,57,AE,3
3,CC,57,AE,37,CE,05E2
115 DATA 15,8A,19,89,90,90,07,0E,06,06,8
5,1A,85,1A,06,06,09AE
120 DATA 07,0E,90,90,CC,33,88,11,20,40,0
1,08,40,20,30,C0,0E34
125 DATA 10,80,88,11,98,22,54,44,32,88,F
0,E0,32,88,54,44,148B
130 DATA 98,22,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,1545
135 DATA 00,00,00,00,56,49,45,53,3A,20,2
0,20,20,20,20,20,1796
140 DATA 20,20,20,2A,53,43,4F,52,45,3A,2
0,20,20,20,2A,52,1AD2
145 DATA 45,43,4F,52,44,3A,20,20,20,20,4
3,4C,41,56,49,45,1EAD
150 DATA 52,20,4F,55,20,4A,4F,59,53,54,4
9,43,4B,2A,2A,54,22FB
155 DATA 41,42,4C,45,41,55,20,4E,55,4D,4
5,52,4F,3A,20,20,2715
160 DATA 56,6F,75,6C,65,7A,2D,76,6F,75,7
3,20,72,65,6A,6F,2D64
165 DATA 75,65,72,20,28,4F,2F,4E,29,20,3
F,CD,64,9F,3E,01,325B
170 DATA CD,0E,BC,06,0B,0E,0B,CD,38,BC,3
E,00,06,00,0E,00,362F
175 DATA CD,32,BC,3E,01,06,15,0E,15,CD,3
2,BC,3E,02,06,06,3A6E
180 DATA 0E,06,CD,32,BC,3E,03,06,0B,0E,0
B,CD,32,BC,3E,01,3EA2
185 DATA CD,B4,BB,26,00,16,28,2E,00,1E,1
3,CD,66,BB,3E,02,43CF
190 DATA CD,B4,BB,26,01,16,28,2E,15,1E,1
9,CD,66,BB,3E,01,4917
195 DATA CD,B4,BB,3E,00,CD,96,BB,21,40,C
6,06,29,C5,11,74,504F
200 DATA 93,E5,CD,4F,9A,E1,23,23,C1,10,F
2,21,DE,C6,06,02,5834
205 DATA C5,11,74,93,E5,CD,4F,9A,E1,23,2
3,C1,10,F2,21,2E,5FE5
210 DATA C7,06,02,C5,11,74,93,E5,CD,4F,9
A,E1,23,23,C1,10,6724
215 DATA F2,21,7E,C7,06,29,C5,11,74,93,E
5,CD,4F,9A,E1,23,6F27
220 DATA 23,C1,10,F2,3E,02,CD,B4,BB,3E,0
0,CD,96,BB,3E,01,7624
225 DATA CD,90,BB,26,01,2E,01,E5,CD,75,B
B,E1,DD,21,94,93,7E7A
230 DATA 06,26,CD,63,9A,26,01,2E,02,E5,C
D,75,BB,E1,3E,2D,84F5
235 DATA 06,26,C5,F5,CD,5D,BB,F1,C1,10,F
7,26,01,2E,03,E5,8CB6
240 DATA CD,75,BB,E1,DD,21,BA,93,06,26,C
D,63,9A,CD,E6,9B,9623
245 DATA CD,05,9D,11,20,03,21,00,90,3E,0
0,36,00,23,1B,BA,99E3
250 DATA 20,F9,BB,20,F6,CD,70,9A,06,64,D
D,21,30,93,C5,CD,A261
255 DATA 7B,9A,F5,CD,91,9A,6F,32,43,93,F
1,4F,32,42,93,CD,AAEE
260 DATA AB,9A,3E,00,BE,20,E8,3A,28,93,C
1,B8,38,05,36,01,B116
265 DATA 05,18,13,36,02,05,3A,42,93,DD,7
7,00,3A,43,93,DD,B5D3
270 DATA 77,01,DD,23,DD,23,3E,00,B8,38,C
3,DD,21,00,90,21,BBEB
275 DATA 00,C0,06,04,C5,06,C8,C5,DD,7E,0
0,FE,00,28,0A,FE,C296
280 DATA 01,E5,CC,BE,9A,C4,1B,9E,E1,C1,2
3,23,DD,23,10,E7,CAFC
285 DATA C1,10,E1,26,0C,2E,15,CD,CC,9A,0
6,05,C5,E5,11,84,D1A0
290 DATA 93,CD,4F,9A,E1,23,23,C1,10,F2,0
6,06,3A,20,93,80,D84C
295 DATA 32,2E,93,3E,16,32,2F,93,CD,E6,9
A,3E,00,CD,1E,BB,DEB8
300 DATA 20,17,3E,48,CD,1E,BB,20,10,3E,0
1,CD,1E,BB,20,36,E386
305 DATA 3E,4B,CD,1E,BB,20,2F,18,DF,3A,2
E,93,06,0C,B8,38,EBF8
310 DATA D7,3A,2F,93,06,16,B8,28,10,1E,1
5,3A,2E,93,57,3E,ED9A
315 DATA F0,CD,EF,9A,CD,40,9B,18,24,1E,1
6,3A,2E,93,57,3E,F488
```

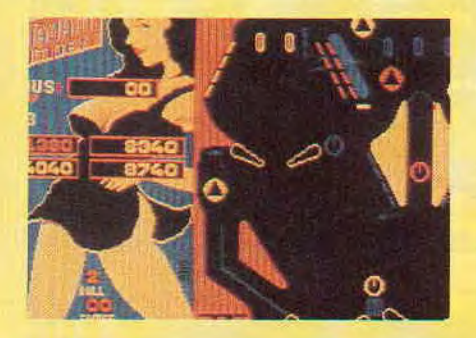
```
320 DATA F0,CD,EF,9A,18,B2,3A,2E,93,06,10,B8,28,AA,3A,2E,FB9B
325 DATA 93,57,3A,2F,93,5F,3E,F3,CD,EF,9A,18,9B,CD,E6,9A,0467
330 DATA 3E,00,CD,1E,BB,C2,F5,97,3E,48,CD,1E,BB,C2,F5,97,0D13
335 DATA 3E,02,CD,1E,BB,C2,69,98,3E,49,CD,1E,BB,C2,69,98,14AC
340 DATA 3E,01,CD,1E,BB,C2,DE,98,3E,4B,CD,1E,BB,C2,DE,98,1D30
345 DATA 3E,08,CD,1E,BB,C2,53,99,3E,4A,CD,1E,BB,C2,53,99,24A6
350 DATA CD,70,9D,DD,4E,00,79,32,42,93,DD,6E,01,7D,32,43,2B69
355 DATA 93,3A,2E,93,B9,38,0E,28,19,3A,2F,93,BD,38,1D,CA,310F
360 DATA BB,96,C3,D9,96,3A,2F,93,BD,DA,1B,97,CA,57,97,C3,3A4F
365 DATA 75,97,3A,2F,93,BD,DA,B4,97,C3,D2,97,C5,E5,0C,2D,4348
370 DATA CD,97,9D,FE,00,CA,F0,97,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,4ED9
375 DATA FE,00,CA,FD,95,C5,E5,0C,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,5A2A
380 DATA FE,00,CA,FD,95,C5,E5,2D,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,659C
385 DATA FE,00,CA,FD,95,CD,7F,9D,C3,FD,95,C5,E5,0C,CD,97,704E
390 DATA 9D,FE,00,CA,F0,97,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,7B79
395 DATA CA,FD,95,CD,7F,9D,C3,FD,95,C5,E5,0C,2C,CD,97,9D,85F6
400 DATA FE,00,CA,F0,97,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,914E
405 DATA FD,95,C5,E5,2C,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,9CBF
410 DATA FD,95,C5,E5,0C,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,AB10
415 DATA FD,95,CD,7F,9D,C3,FD,95,C5,E5,0D,2D,CD,97,9D,FE,B2C3
420 DATA 00,CA,F0,97,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,FD,BE1A
425 DATA 95,C5,E5,2D,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,FD,C98C
430 DATA 95,C5,E5,0D,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,FD,D4DE
435 DATA 95,CD,7F,9D,C3,FD,95,C5,E5,0D,CD,97,9D,FE,00,CA,DF31
440 DATA F0,97,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,FD,95,CD,EB20
445 DATA 7F,9D,C3,FD,95,C5,E5,0D,2C,CD,97,9D,FE,00,CA,F0,F52D
450 DATA 97,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,FD,95,C5,E5,0109
455 DATA 0D,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,FD,95,C5,E5,0C5B
460 DATA 2C,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,FD,95,CD,7F,176E
465 DATA 9D,C3,FD,95,C5,E5,2D,CD,97,9D,FE,00,CA,F0,97,CD,2254
470 DATA D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,FD,95,CD,7F,9D,C3,2DCE
475 DATA FD,95,C5,E5,2C,CD,97,9D,FE,00,CA,F0,97,CD,D3,9D,38C3
480 DATA E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,FD,95,CD,7F,9D,C3,FD,95,445F
485 DATA E1,C1,C3,CA,99,3A,2F,93,06,01,B8,CA,FD,95,3A,2E,4CA6
490 DATA 93,4F,3A,2F,93,3D,6F,CD,A8,9A,7E,06,01,B8,28,1E,52C2
495 DATA D2,C7,99,3A,2E,93,57,3A,2F,93,5F,3E,F0,CD,EF,9A,5B25
500 DATA CD,54,9B,3A,29,93,FE,00,CA,03,9A,C3,FD,95,3A,2E,62F9
505 DATA 93,4F,3A,2F,93,6F,2D,2D,AF,BD,CA,FD,95,E5,CD,A8,6BC2
510 DATA 9A,7E,E1,06,01,B8,28,EF,D2,FD,95,E5,CD,A8,9A,36,751F
515 DATA 01,E1,61,CD,CC,9A,CD,BE,9A,3A,2F,93,3D,6F,3A,2E,7CCA
520 DATA 93,4F,CD,A8,9A,36,00,18,AA,3A,2F,93,06,14,B8,CA,834B
525 DATA FD,95,3A,2E,93,4F,3A,2F,93,3C,6F,CD,A8,9A,7E,06,8A61
530 DATA 01,B8,28,1E,D2,C7,99,3A,2E,93,57,3A,2F,93,5F,3E,907D
535 DATA F1,CD,EF,9A,CD,54,9B,3A,29,93,FE,00,CA,03,9A,C3,999E
540 DATA FD,95,3A,2E,93,4F,3A,2F,93,6F,2C,2C,3E,15,BD,CA,A017
545 DATA FD,95,E5,CD,A8,9A,7E,E1,06,01,B8,28,EE,D2,FD,95,AA35
550 DATA E5,CD,A8,9A,36,01,E1,61,CD,CC,9A,CD,BE,9A,3A,2F,B363
555 DATA 93,3C,6F,3A,2E,93,4F,CD,A8,9A,36,00,18,A9,3A,2E,B959
560 DATA 93,06,28,B8,CA,FD,95,3A,2E,93,4F,3A,2F,93,6F,0C,BFEF
565 DATA CD,A8,9A,7E,06,01,B8,28,1E,D2,C7,99,3A,2E,93,57,C705
570 DATA 3A,2F,93,5F,3E,F3,CD,EF,9A,CD,54,9B,3A,29,93,FE,CF97
575 DATA 00,CA,03,9A,C3,FD,95,3A,2F,93,6F,3A,2E,93,4F,0C,D614
580 DATA 0C,3E,29,B9,CA,FD,95,E5,CD,A8,9A,7E,E1,06,01,B8,DEAE
585 DATA 28,EE,D2,FD,95,E5,CD,A8,9A,36,01,E1,61,CD,CC,9A,E8C8
590 DATA CD,BE,9A,3A,2F,93,6F,3A,2E,93,3C,4F,CD,A8,9A,36,F023
595 DATA 00,18,A9,3A,2E,93,06,01,B8,CA,FD,95,3A,2E,93,4F,F644
600 DATA 3A,2F,93,6F,0D,CD,A8,9A,7E,06,01,B8,28,1E,D2,C7,FCE7
605 DATA 99,3A,2E,93,57,3A,2F,93,5F,3E,F2,CD,EF,9A,CD,54,04D4
610 DATA 9B,3A,29,93,FE,00,CA,03,9A,C3,FD,95,3A,2F,93,6F,0C8A
615 DATA 3A,2E,93,4F,0D,0D,AF,B9,CA,FD,95,E5,CD,A8,9A,7E,1524
620 DATA E1,06,01,B8,28,EF,D2,FD,95,E5,CD,A8,9A,36,01,E1,1E4B
625 DATA 61,CD,CC,9A,CD,BE,9A,3A,2F,93,6F,3A,2E,93,3D,4F,25F6
630 DATA CD,A8,9A,36,00,18,AA,CD,D7,9B,3A,20,93,FE,01,28,2D50
635 DATA 0A,3D,32,20,93,CD,E6,9B,C3,73,95,CD,BB,9C,FE,00,35B7
640 DATA C0,3E,03,32,20,93,AF,32,21,93,32,22,93,32,23,93,3B01
645 DATA 3E,01,32,27,93,32,29,93,32,2A,93,3E,63,32,28,93,3F97
650 DATA C3,FE,93,3A,28,93,FE,5B,28,25,3D,32,28,93,47,3E,4635
655 DATA 64,90,32,29,93,3A,27,93,3C,32,27,93,3E,01,32,2A,4ACE
660 DATA 93,CD,1F,9C,CD,62,A0,3E,23,32,6A,95,C3,ED,94,3A,52C8
665 DATA 2B,93,FE,01,28,E6,3E,01,32,29,93,32,27,93,32,2A,5B08
670 DATA 93,32,2B,93,3E,23,32,6A,95,3E,63,32,28,93,C9,06,5D7A
675 DATA 08,1A,77,13,D5,E5,23,1A,77,11,00,08,E1,19,D1,13,628B
680 DATA 10,EF,C9,C5,DD,7E,00,CD,5D,BB,DD,23,C1,10,F4,C9,6BE6
685 DATA ED,5F,32,2C,93,ED,5F,32,2D,93,C9,3A,2C,93,4F,87,72F9
690 DATA 87,87,81,3C,32,2C,93,FE,28,38,04,D6,28,18,F8,3C,7961
695 DATA C9,3A,2D,93,4F,87,81,87,87,81,3C,32,2D,93,FE,13,8049
700 DATA 38,04,D6,14,18,F8,3C,C9,26,00,2D,29,29,29,E5,D1,8608
705 DATA 29,29,19,06,00,0D,09,0C,16,90,1E,00,19,C9,11,54,88A6
710 DATA 93,CD,4F,9A,C9,11,64,93,CD,4F,9A,C9,25,2D,E5,26,909C
715 DATA 00,29,29,29,29,54,5D,29,29,19,D1,7A,87,16,00,5F,94A3
720 DATA 19,11,00,C0,19,C9,21,B8,13,2B,AF,BC,20,FB,C9,F5,9B9A
725 DATA EB,CD,F7,9C,F1,06,F0,F5,B8,28,15,F1,06,F1,F5,B8,A64B
730 DATA 28,1D,F1,06,F2,F5,B8,28,22,F1,06,F3,F5,B8,28,24,AE53
735 DATA 7B,3D,32,2F,93,06,00,0E,50,37,3F,ED,42,18,1C,7B,B2B7
740 DATA 3C,32,2F,93,06,00,0E,50,09,18,10,7A,3D,32,2E,93,B626
745 DATA 2B,2B,18,07,7A,3C,32,2E,93,23,2
```

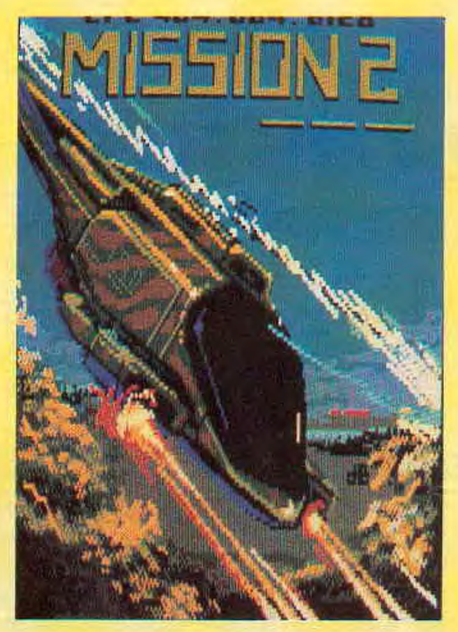
```
3,F1,CD,C5,9A,C9,BC70
750 DATA 21,56,C6,06,05,C5,11,74,93,E5,C
D,4F,9A,E1,23,23,C357
755 DATA C1,10,F2,C9,06,01,DD,21,30,93,D
D,4E,00,DD,6E,01,CA22
760 DATA C5,0D,2D,06,03,C5,06,03,AF,B9,2
8,1A,AF,BD,28,16,CF4C
765 DATA 3E,29,B9,28,11,3E,15,BD,28,0C,C
5,E5,CD,A8,9A,7E,D620
770 DATA E1,C1,FE,00,28,0E,2C,10,DF,C1,0
C,2D,2D,2D,10,D5,DC4A
775 DATA 3E,01,18,02,C1,AF,C1,FE,00,28,2
F,DD,6E,01,C5,61,E29B
780 DATA C5,CD,F7,9C,6B,4A,CD,A8,9A,36,0
0,CD,28,9C,3A,29,EAAE
785 DATA 93,3D,32,29,93,FE,00,C1,28,06,C
D,95,9C,CD,10,A0,F1D4
790 DATA C1,05,3A,29,93,B8,C8,04,18,90,3
A,29,93,B8,C8,D8,F90A
795 DATA 04,DD,23,DD,23,18,83,3A,2E,93,6
7,3A,2F,93,6F,CD,FF43
800 DATA F7,9C,CD,F6,9F,C9,3A,20,93,21,9
C,C6,47,11,64,93,07C0
805 DATA C5,E5,CD,4F,9A,E1,C1,23,23,10,F
2,3E,02,CD,B4,BB,1086
810 DATA 3A,20,93,47,3E,06,80,67,2E,01,3
E,09,90,47,E5,CD,15E4
815 DATA 75,BB,E1,3E,20,C5,F5,CD,5D,BB,F
1,C1,10,F7,C9,3E,1FB2
820 DATA 01,CD,B4,BB,CD,6C,BB,C9,3A,27,9
3,47,3A,23,93,80,2757
825 DATA 32,23,93,FE,0A,30,3E,3A,21,93,4
7,3A,24,93,B8,28,2CBB
830 DATA 1A,38,04,CD,05,9D,C9,3A,23,93,3
2,26,93,3A,22,93,3213
835 DATA 32,25,93,3A,21,93,32,24,93,18,E
8,3A,22,93,47,3A,3744
840 DATA 25,93,B8,28,04,38,E0,18,DA,3A,2
3,93,47,3A,26,93,3D14
845 DATA B8,30,D0,18,D2,3A,23,93,D6,0A,3
2,23,93,3A,22,93,435D
850 DATA 3C,32,22,93,FE,0A,38,AF,AF,32,2
2,93,3A,21,93,3C,492F
855 DATA 32,21,93,18,A2,3A,29,93,B8,D8,C
5,21,30,93,05,48,4F4B
860 DATA 78,81,06,00,4F,09,E5,EB,E1,23,2
3,C1,C5,3A,29,93,5615
865 DATA C6,01,90,87,4F,06,00,ED,B0,C1,C
9,CD,1F,9C,26,07,5D24
870 DATA 2E,0A,CD,75,BB,DD,21,E0,93,06,1
B,CD,63,9A,CD,03,6485
875 DATA BB,CD,18,BB,F5,FE,4F,28,14,F1,F
5,FE,6F,28,11,F1,6DDB
880 DATA F5,FE,4E,28,0E,F1,FE,6E,20,E4,3
E,01,C9,F1,AF,C9,7724
885 DATA F1,AF,C9,F1,3E,01,C9,E5,CD,CC,9
A,E5,11,84,93,CD,8178
890 DATA 4F,9A,E1,D1,C9,3E,02,CD,B4,BB,C
D,90,BB,2E,01,26,89C5
895 DATA 17,E5,CD,75,BB,E1,3A,21,93,C6,3
0,CD,5D,BB,3A,22,91C4
900 DATA 93,C6,30,CD,5D,BB,3A,23,93,C6,3
0,CD,5D,BB,3E,30,996B
905 DATA CD,5D,BB,2E,01,26,23,E5,CD,75,B
B,E1,3A,24,93,C6,A142
910 DATA 30,CD,5D,BB,3A,25,93,C6,30,CD,5
D,BB,3A,26,93,C6,A8DD
915 DATA 30,CD,5D,BB,3E,30,CD,5D,BB,2E,0
3,26,25,E5,CD,75,AFE8
920 DATA BB,E1,3E,30,CD,5D,BB,3A,27,93,C
6,30,CD,5D,BB,C9,B86F
925 DATA 3A,2A,93,3D,87,DD,21,30,93,06,0
0,4F,DD,09,C9,3A,BE29
930 DATA 29,93,47,3A,2A,93,B8,30,08,3A,2
A,93,3C,32,2A,93,C335
935 DATA C9,3E,01,32,2A,93,C9,3A,2E,93,B
9,20,33,3A,2F,93,C8F8
940 DATA BD,20,2D,DD,71,00,DD,75,01,61,E
5,C5,CD,CC,9A,CD,D1AE
945 DATA 1B,9E,CD,F6,9F,C1,E1,CD,A8,9A,3
6,02,3A,42,93,67,DA28
950 DATA 3A,43,93,6F,CD,F7,9C,4A,6B,CD,A
8,9A,36,00,AF,C9,E279
955 DATA 3E,01,C9,C5,E5,CD,A8,9A,7E,FE,0
0,20,16,36,02,E1,EA05
960 DATA C1,DD,71,00,DD,75,01,61,CD,CC,9
A,CD,1B,9E,CD,E6,F334
965 DATA 9F,AF,C9,3E,01,E1,C1,C9,C5,E5,F
E,00,20,18,61,CD,FC03
970 DATA F7,9C,CD,E6,9A,CD,E6,9A,4A,6B,C
D,A8,9A,36,00,CD,05F7
975 DATA 7F,9D,AF,E1,C1,C9,3E,01,E1,C1,C
9,11,44,93,CD,4F,0EDB
980 DATA 9A,C9,02,02,02,07,01,00,C8,01,0
F,FF,0A,02,0A,04,123D
985 DATA 01,01,EC,01,04,01,00,00,00,00,0
9,00,00,02,01,00,133D
990 DATA 00,00,00,09,00,00,01,01,00,00,0
0,00,09,00,00,04,1355
995 DATA 01,00,02,00,00,00,18,00,02,01,0
0,01,00,00,00,18,138C
1000 DATA 00,01,01,00,02,00,00,00,18,00,
01,00,00,7F,00,00,1428
1005 DATA 0F,01,00,01,00,00,D5,00,00,0F,
01,00,02,01,01,20,1542
1010 DATA 03,00,0F,00,00,01,00,00,00,00,
00,0C,00,00,02,00,1563
1015 DATA 00,00,00,00,0A,00,00,04,00,00,
00,00,00,0A,00,00,157B
1020 DATA 01,00,00,00,00,00,0C,00,00,66,
01,18,0C,01,18,0C,1638
1025 DATA 01,18,D5,00,18,D5,00,18,0C,01,
30,66,01,24,66,01,195A
1030 DATA 0C,66,01,30,EF,00,0C,0C,01,0C,
1C,01,0C,3F,01,0C,1B86
1035 DATA 66,01,30,66,01,18,0C,01,18,0C,
01,18,D5,00,18,D5,1EA8
1040 DATA 00,18,0C,01,30,66,01,18,0C,01,
18,1C,01,18,3F,01,2016
1045 DATA 0C,1C,01,0C,0C,01,18,7B,01,18,
66,01,30,DE,01,3F,22B9
1050 DATA 01,BC,03,64,FA,01,3F,01,53,03,
46,DE,01,3F,01,BC,278F
1055 DATA 03,D2,AA,01,3F,01,53,03,46,3F,
01,32,3F,01,32,1C,2AEB
1060 DATA 01,64,3F,01,64,EF,00,64,FD,00,
96,3F,01,32,3F,01,2FBC
1065 DATA 32,1C,01,64,3F,01,64,D5,00,64,
EF,00,96,3F,01,32,3413
1070 DATA 3F,01,32,9F,00,64,BE,00,64,EF,
00,64,FD,00,64,1C,397A
1075 DATA 01,64,B3,00,32,B3,00,32,BE,00,
64,EF,00,64,D5,00,3EF3
1080 DATA 64,EF,00,96,CD,A7,BC,3E,01,21,
22,9E,CD,BC,BC,06,4677
1085 DATA 1D,11,A9,9E,DD,21,34,9E,3E,0F,
B8,28,4A,1A,DD,77,4CA1
1090 DATA 03,DD,77,15,3D,DD,77,0C,13,1A,
DD,77,04,DD,77,0D,5290
1095 DATA DD,77,16,13,1A,DD,77,07,DD,77,
10,DD,77,19,AF,DD,59DF
1100 DATA 77,08,DD,77,11,DD,77,1A,13,F5,
C5,D5,E5,21,34,9E,61AB
1105 DATA CD,AA,BC,30,FB,21,3D,9E,CD,AA,
BC,21,46,9E,CD,AA,6AB4
1110 DATA BC,E1,D1,C1,F1,18,1C,F5,C5,D5,
E5,21,4F,9E,CD,AA,7501
1115 DATA BC,30,FB,21,58,9E,CD,AA,BC,21,
61,9E,CD,AA,BC,E1,7E66
1120 DATA D1,C1,F1,10,BF,C9,CD,A7,BC,21,
6A,9E,CD,AA,BC,21,87FE
1125 DATA 73,9E,CD,AA,BC,C9,CD,A7,BC,3E,
01,21,29,9E,CD,BC,90EB
1130 DATA BC,3E,FF,21,2D,9E,CD,BF,BC,21,
7C,9E,CD,AA,BC,C9,9A4F
1135 DATA CD,A7,BC,06,04,11,FD,9E,DD,21,
85,9E,1A,DD,77,03,A1C7
1140 DATA 13,1A,DD,77,04,13,1A,DD,77,0C,
13,1A,DD,77,0D,13,A67A
1145 DATA 1A,DD,77,15,13,1A,DD,77,16,13,
1A,DD,77,07,DD,77,AC70
1150 DATA 10,DD,77,19,13,F5,C5,D5,E5,21,
85,9E,CD,AA,BC,21,B50C
1155 DATA 8E,9E,CD,AA,BC,21,97,9E,CD,AA,
BC,E1,D1,C1,F1,10,BF68
1160 DATA B7,C9,CD,A7,BC,06,19,11,19,9F,
DD,21,A0,9E,1A,DD,C733
1165 DATA 77,03,13,1A,DD,77,04,13,1A,DD,
77,07,13,F5,C5,D5,CD5C
1170 DATA E5,21,A0,9E,CD,AA,BC,30,FB,E1,
D1,C1,F1,10,DB,C9,D816
```

ERE HITS

Compilation

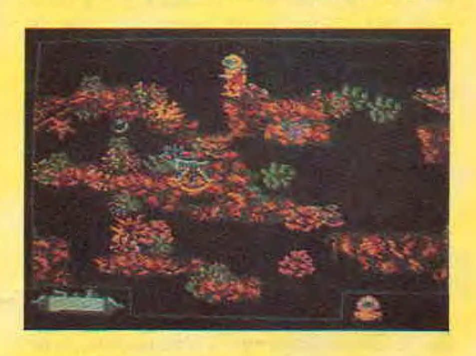
MACADAM BUMPER (Arcade)
Est-il vraiment nécessaire de présenter ce jeu d'enfer qu'Ere Informatique a la bonne idée de présenter en compilation ? Avec Macadam Bumper, vous avez dans les mains un flipper superbe d'une qualité de jeu éboulissante. De plus, vous avez la possibilité de fabriquer vous-même votre flipper avec toutes sortes de pièces : cibles, tourniquets, bumpers, disques...





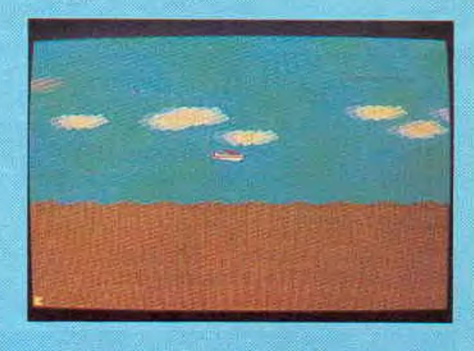
MISSION 2 (Arcade)
Après la terre et la mer, que reste-t-il ? Mais les airs, bien sûr ! Et vous avez la possibilité de vous envoler avec Mission 2, troisième et dernier logiciel d'Ere Hits. Au volant de votre hélicoptère de combat, vous devez tout d'abord atteindre le lieu stratégique où doivent se dérouler les combats... en traversant les lignes ennemies semées d'embûches, bien entendu. Une fois parvenu sur les lieux, il ne vous reste plus qu'à faire face aux nombreux combats car vous n'avez qu'une seule philosophie : vaincre ou mourir !

PACIFIC (Aventure)
Après avoir revêtu une tenue complète de scaphandrier, vous plongez au fin fond de l'océan Pacifique à la recherche de Dame Fortune. Vous évoluez alors dans des paysages formés de coraux, d'algues et de plantes, mais aussi peuplés d'animaux mortels et semés d'objets insolites qui peuvent s'avérer aussi bien utiles que dangereux.
Superbe jeu d'aventure constitué d'un graphisme remarquable et haut en couleurs...



CESSNA OVER MOSCOW

Arcade



Tous les journaux ont relaté l'extraordinaire exploit de Mathias Rust. Ce jeune allemand de l'Ouest, parti d'Helsinki, a réussi à traverser une partie du territoire soviétique et à atterrir sur la Place Rouge ! Ce logiciel, sorti moins d'un mois après les événements, vous propose de rééditer cette aventure.
Pour cela, il vous faut un Cessna. Ne vous inquiétez pas : il est fourni avec le logiciel. Le reste n'est que question d'adresse. L'écran vous montre une vue latérale du terrain, l'avion roule doucement sur la piste. Un petit coup d'accélérateur (CAPS LOCK) et le moteur surgit, il ne reste plus qu'à appuyer sur la flèche ! pour décoller. Mais attention, pas question d'atteindre les cieux enivrants : les radars rôdent. A la moindre alerte (vous entendez un bip), le chasseur Mig du coin vient larguer un petit missille dans votre direction. Donc, il vaut mieux voler au ras du sol. De la théorie à la pratique, il y a bien sûr un gouffre. Le relief de ces charmantes régions est assez vallonné et l'on ne compte plus les chocs contre les arbres, les collines ou les maisons. A ce propos, lors du passage au-dessus des villes, vous avez la possibilité de lâcher des tracts. Quelques points supplémentaires vous sont alors accordés. En arrière-plan, les nuages défilent à une vitesse telle qu'il est possible d'imaginer qu'un nouveau modèle de Cessna possédant un moteur à réaction vient de sortir.
De temps à autre, pensez à consulter la carte pour connaître votre position et vous renseigner auprès de votre jauge de la quantité de carburant restant dans les réservoirs.
Cessna over Moscow est un jeu intéressant, mais pas follement passionnant. Il faut dire que le paysage qui défile n'est pas toujours d'une variété délirante.
Essayez donc de détrôner le High-Score, (999999), il est détenu par un certain Mathias Rust.





ROBINSON CRUSOE



Aventure

En l'an de grâce 1659, j'ai pris la mer afin de faire un fantastique voyage sur mon bateau flambant neuf !... Les voyages ne sont pas toujours idylliques car, par un soir de grande tempête, une lame agressive et vorace m'a fait passer par dessus bord ! Ce qui s'est passé ensuite ? Je suis bien incapable de vous le dire car je ne me souviens que d'un grand vide et d'un trou noir.

Toujours est-il que je viens de me réveiller sur une plage au sable fin et blond. Visiblement, je me trouve sur une île qui semble déserte et hostile. Encore sous le choc, ma première pensée me fait baptiser cette île "L'île du désespoir". Néanmoins, je ne suis pas là pour me laisser abattre et il va falloir que je m'organise. Pour commencer, il serait peut-être judicieux de faire une petite expédition afin de me rendre compte des reliefs de ma nouvelle terre d'asile.

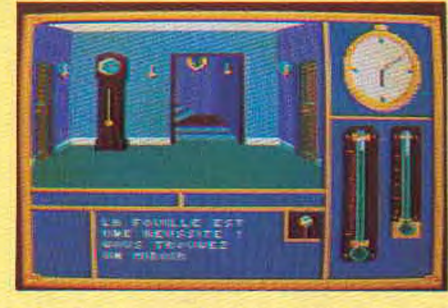


Je me décide donc à me lever et aperçoit alors un arbre magnifique avec des baies rouges, si rouges ! Mon estomac se rappelle alors instantanément à moi et je me précipite sur les mignonnes petites baies. Après m'être goinfré sans aucun problème, la question s'impose à moi : ces fruits rouges sont-ils comestibles ?... Je trouve que je commence bien mal mon entraînement de survie.
Un rapide tour de l'île me fait découvrir un terrain plat se situant en hauteur avec vue sur la mer et où se trouve un rocher pouvant servir d'abri. Je décide donc d'installer mon campement à cet endroit car je pourrai ainsi protéger mes réserves de nourriture et de poudre tout en surveillant toute arrivée éventuelle de navire...



Le logiciel a pour objectif de présenter une adaptation du roman célèbre ; Robinson Crusoé est le premier d'une série d'aventures présentant ainsi des romans animés. Vous avez en tout et pour tout sept épisodes pour prouver que vous êtes capable d'apprendre à survivre, à vous nourrir, à vous vêtir, à vous protéger... De toute façon, vous pourrez toujours compter sur votre bon "Vendredi" (si vous vous débrouillez bien !...)

Avec chaque épisode, vous avez un écran graphique différent, tous de très bonne qualité avec, malgré tout, un très petit inconvénient : les couleurs sont, à mon goût, un peu criardes. Chaque écran évolue ou s'anime suivant les décisions que vous prenez tout au long de l'aventure... Quant à la musique, si vous voulez goûter à la beauté des écrans, faites comme mois, coupez-là...



INVITATION

Aventure

Il est 8h00 lorsque la sonnette de la porte d'entrée retentit de façon brutale, insistante et impérative. Qui peut oser me déranger un samedi matin à une heure pareille ? ... Encore sous l'effet du sommeil, j'entrouve la porte pour m'entendre dire : "Télégramme pour vous ! Signez ici..." Je n'ai pas encore eu le temps de réaliser que je me retrouve déjà toute seule.

Cherchant à connaître l'expéditeur du télégramme, je commence par regarder la signature : illisible ! Ça commence bien !

Néanmoins, je remarque qu'elle est précédée du titre : le baron... Pourtant, je ne connais personne qui fasse partie de la "Noblesse" et malgré tout, il m'invite à me rendre à son manoir pour une petite réception qu'il organise... Serait-ce en ma qualité de journaliste spécialisée en sciences occultes ? C'est fort possible car je dois reconnaître très humblement que ma réputation n'est plus à faire !...

Je décide de me rendre à ce manoir qui apparaît tout aussi "mystérieux" que son propriétaire. Au premier abord, cette résidence semble complètement déserte, aussi je trouve tout à fait normal et logique de chercher des indices en fouillant pièce par pièce. Ce que je trouve me paraît véritablement bizarre ; quelques exemples : un crucifix, des flacons, une clé, un revolver, un poignard... Y aurait-il dans cette demeure quelques maléfices à combattre ?

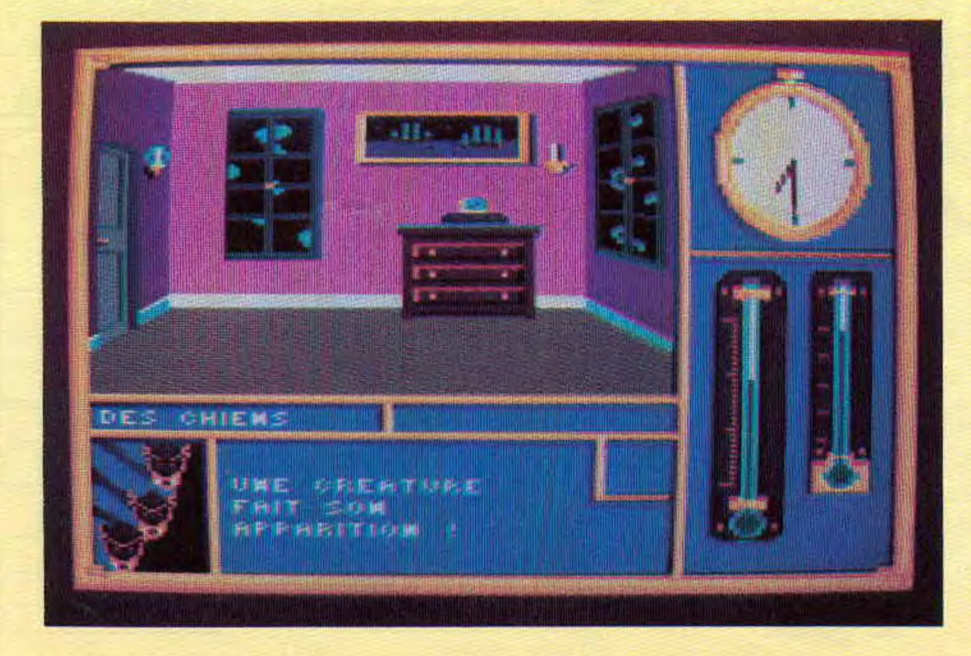
C'est dans cet état d'esprit que je me fais surprendre par un rat véritablement très agressif ; je n'ai pas le choix, il faut combattre jusqu'à son anéantissement total. Et tout en essayant de le vaincre, je sens bien qu'à chacune de ses attaques, mon potentiel de santé mentale en prend un coup !

Après avoir visité le hall et deux salons, je me retrouve dans une bibliothèque ; encore sous le choc de l'attaque que je viens de vivre, je feuillette machinalement quelques lignes. Je découvre avec surprise la phrase suivante : livret XIII, ERMN. Cela signifie-t-il qu'il existe des codes secrets qu'il va falloir que je perce pour trouver la solution du mystère qui règne autour du baron et dans ce manoir ?
Je continue mes investigations au premier étage, tout en étant obligée de combattre périodiquement des créatures toutes plus étranges les unes que les autres. Et soudain, je me rends compte qu'il est déjà 21h00 ; je pressens qu'il faut que mes recherches aboutissent rapidement car je sais que dans ce contexte, il se passera certainement quelque chose à minuit...



Avec Invitation, vous vivez une aventure dans laquelle vous utilisez principalement quatre ordres : fouiller, lire, combattre et utiliser. Les écrans sont figés et, par conséquent, on ne peut pas dire qu'il y ait de l'action ! Par contre, le graphisme est net et vous avez la possibilité de voir chaque pièce sous plusieurs angles. Par ailleurs, au cas où vous sombreriez dans la folie après une rencontre avec le grand maître, ne comptez pas trop avoir un bout de solution dans les mains, car ce logiciel est un jeu d'aventure aléatoire, alors... Bref, Invitation est un jeu gentil qui mérite que l'on s'y arrête.

Au fait, l'action principale consiste à brûler le pentacle ; il ne vous reste plus qu'à savoir où, quand, comment...





Offre spéciale d'été

Scanner D A R T complet

Les "spéciaux" 6128

Tasword 6128 Mail-merge

Masterfile III

Mastercalc 128

et en promotion "hard"

Extension DK'tronics 64K

Conversion Bus 6128

à

COMMANDE EXPRESS - En détaxe export.

Scanner - logiciel disc	550 FF	( )
Tasword 6128 Mail-merge	280 FF	( )
Masterfile III SGBD	280 FF	( )
Mastercalc 128 tableur	250 FF	( )
Extension DK'tronics 64K	390 FF	( )
Conversion BUS 6128	150 FF	( )
Port en recommandé	30 FF	( )
Contre-remboursement	40 FF	( )

Envoyez à Sémaphore C.P. 32 CH-1283 La Plaine (Suisse) - Ou téléphonez au 19 41 22 54 11 95 de 14 à 18h30. Effectuez votre versement par mandat postal international ou indiquez votre numéro de carte VISA-EUROCARD EUROCARD, envoi par retour en détaxe

Nom: . . . .

Prénom: . . . . . . Adresse exacte:

. . . .

. . . .

Numéro postal: . . . .

Ville: . . . .

No. CARTE VISA / EUROCARD (Biffer) .

. . . .

Date de validité . . / . . Amstar10

Signature: . . . .

Offre valable jusqu'au 15 août 1987.



L'AFFAIRE DU MOIS



EXPLOITEZ VOTRE AMSTRAD

le livre + la cassette

103 F FRANCO

Jeux - Gestion
Education - Domestique
Impression de documents

Un best-seller

Bon de Commande

à renvoyer à STAMP DIFFUSION, 17, rue Russeil - 44000 NANTES

Exploitez votre Amstrad. 103 F - Port gratuit.

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

Ci-joint chèque de 103 F.

"THING" BOUNCES BACK

Arcade



Toute la rédaction d'Amstar a l'honneur et l'avantage de vous annoncer que le glorieux héros "Thing" est de retour. La dernière fois qu'il a sévi, son ordre de mission était le suivant : sauver le monde (est-il nécessaire de le préciser ?) de l'invasion de jouets maléfiques et monstrueux venant d'une usine souterraine. Pour couronner le tout, l'instigateur de cette situation dramatique était un lutin malveillant que notre cher ami Thing n'a pas eu de mal à descendre... (Remarquez, avait-il vraiment du mérite étant donné la taille de son adversaire ?).



Dans cette suite et fin ? (cela ne tient qu'à vous), il ne reste plus qu'à en finir une bonne fois pour toutes avec cette fabrique de jouets et réussir à stopper toute production intempestive ! Pour cela, certains éléments absolument indispensables doivent être ramassés par Thing de pièce en pièce ; il s'agit de puce, listing, disque et cassette, pièces du programme qui permettront enfin de tout stopper lorsqu'elles seront réunies.



Pour avancer et pouvoir aller fouiner dans tous les coins et recoins qui composent l'usine, Thing doit évoluer dans tout un réseau souterrain de tuyaux. C'est à ce moment-là qu'il doit en profiter pour faire des réserves de carburant, car l'usine est truffée d'enzymes gloutons de toutes sortes, avides de l'énergie de Thing...

Avec Thing Bounces Back, vous vous trouvez confronté à un jeu rapide et énormément diversifié pour le nombre d'éléments qui composent chaque écran, aussi bien au niveau des ennemis que des objets qui "peuplent" chaque pièce de l'usine. A une animation rapide et sans bavure, vous ajoutez un graphisme agréable et une musique entraînante quoiqu'un peu énervante, et vous avez de bonnes raisons de vous lancer dans la course aux constituants informatiques qui vous est proposée.

COSMIC SHOCK ABSORBER

Arcade



Qui a dit qu'en ce bas-monde tout fout le camp ?... Il était encore bien loin de la réalité actuelle car il se trouve qu'en ce moment précis, le temps et l'espace se désagrègent. "Grosse catastrophe", me direz-vous ! Et quelle solution au problème allons-nous mettre en oeuvre ? Bien sûr, il n'y en a qu'une et c'est... vous puisque vous êtes amortisseur cosmique, sauveur de l'Univers, etc. etc.

Vous êtes vraiment la dernière chance pour éviter l'explosion pure et simple de la planète ; je tiens d'ailleurs à préciser que c'est le Président en personne qui fait appel à vous et votre fidèle avion de chasse "Elimineutron CZ" !... Ça va ? Pas trop mal aux mollets ?...



C'est donc rempli d'une confiance à toute épreuve que vous décollez pour votre destination finale. Je ne vous ai pas dit où cela se trouve ? Je suis vraiment impardonnable, je vous prie de m'excuser. Il faut tout simplement que vous vous rendiez à la source de vie même, c'est-à-dire le lac intersidéral de Vase Protozoïque. Malheureusement pour vous, pour y parvenir, vous devez traverser les différentes dimensions de chaos. Qu'à cela ne tienne ! Vous pouvez compter sur Elimineutron CZ !... Eh bien non ! Car au fur et à mesure que vous progressez, vous avez des circuits imprimés qui ne trouvent rien de plus amusant que de sauter : un coup le laser qui s'enraye, un coup la direction qui bloque... Dans ces instants qui mettent votre vaisseau et vous-même en péril, vous devez réparer le circuit imprimé grâce au "Pistolet à phases". Mais vous sombrez dans l'hilarité lorsqu'à la première réparation, vous réalisez que vous avez oublié le manuel de réparation !... Vous avez alors 5 secondes pour mémoriser l'emplacement de tous les points du circuit imprimé et ensuite vous avez quelques secondes pour sélectionner les bonnes pièces détachées et les bonnes couleurs...

Si vous n'y parvenez pas, c'est la chute rapide et inexorable dans le grand trou noir de l'Univers !...

Redescendons sur la terre ferme pour considérer que ce logiciel fait appel à vos réflexes et à votre rapidité (bien que les commandes soient un peu molles !) d'une part mais également à votre mémoire visuelle d'autre part... Je peux vous assurer que 5 secondes pour mémoriser toutes les pièces d'un circuit, ce n'est pas long ! Par ailleurs, avec Cosmic Shock Absorber, vous avez un graphisme correct, bien fini.

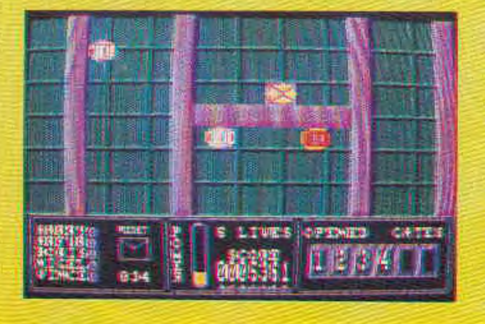
PULSATOR

Arcade





La plupart du temps, lorsque vous êtes devant votre micro-ordinateur avec un jeu d'arcade, vous avez pour mission de "tirer dans le tas" et de tout détruire... Cette fois, vous avez une image finale de sauveur puisque, tout simplement, vous devez délivrer des bébés Pulsator ou "Pulsys". Le décor se présente sous forme de dédale, mais attention, pas n'importe lequel !En effet, il ne suffit pas de réussir à se frayer un chemin pour parvenir jusqu'au bébé... ce serait trop simple ! Alors, il a été ajouté des robots parmi lesquels une seule catégorie (sur quatre !) n'est pas hostile à votre encontre : ce sont les Protectron qui vous protègeront, pendant une durée de 2 mn, des attaques extérieures.

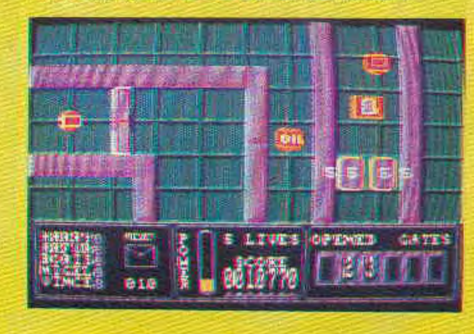


Mais les robots ne sont pas les seuls empêcheurs de "dédaler" en toute tranquillité puisque certaines issues sont fermées par des portes numérotées ; pour libérer les issues, il suffit de passer sur des capteurs ayant le numéro désiré... enfin, pour réussir votre mission, il faut posséder une clé, objet absolument indispensable pour l'ouverture de toute cellule...

Une fois le bébé libre, vous n'avez accompli que le cinquième du jeu puisqu'il y a 5 bébés à libérer (et par conséquent cinq niveaux !) A chaque fois que vous passez au niveau supérieur, l'environnement devient plus difficile et plus dangereux ; quant aux robots, ils deviennent progressivement plus intelligents !...

Dans Pulsator, le sujet n'a bien sûr rien de "transcendant" mais étant donné qu'il ne s'agit pas d'un simple dédale, vous devez faire intervenir une certaine part de réflexion, ce qui apporte un certain piquant au logiciel...

Par ailleurs, le graphisme est bien fini et l'animation est parfaite. Une bonne distraction entre deux bains de soleil !



MAG MAX



Une fois encore, notre planète est menacée par des hordes d'êtres mécaniques qui ne respectent que deux règles : mort et destruction. Notre seule chance réside peut-être dans le dernier défenseur du genre humain que les Sci-corps ont réussi à mettre au point avant qu'ils ne se trouvent réduits en poussière par une pluie foudroyante de rayons laser mortels.

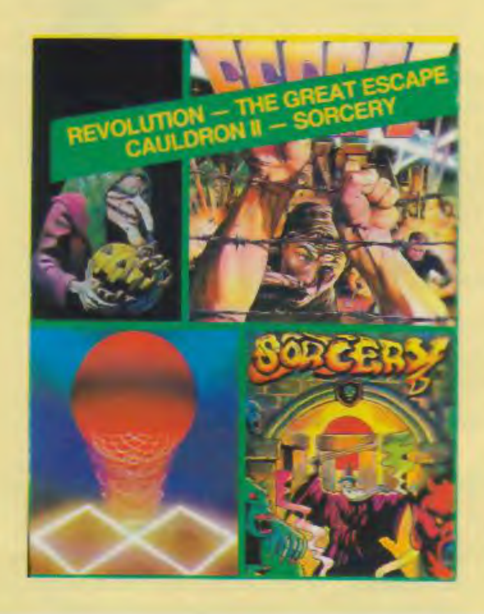


Les envahisseurs ne soupçonnent même pas l'existence du prototype de robo-centurion nommé Mag Max... Seulement, il y a un petit problème (car bien sûr, il fallait qu'il y en ait un !), Mag Max se trouve quelque part à l'intérieur des entrailles de la planète mais les pièces détachées qui le composent sont disséminées par-ci, par-là. Il vous incombe donc de réunir toutes les pièces...
Et c'est ainsi que vous démarrez votre petit périple à la surface de la planète dans un vaisseau qui est fort maniable, heureusement pour vous !... Car en effet, sur le sol de cette terre, se trouve une quantité incroyable de bunkers qu'il ne faut surtout pas toucher. De plus, vous vous trouvez attaqué de toutes parts par des projectiles rouges que laissent s'échapper de gros dômes rouges... Une seule solution : les détruire car ce sont des boules à tête chercheuse (heureusement que Super-Laser est là, sinon que deviendriez-vous ?)
Soudain, vous arrivez en vue d'un morceau de Mag Max ; vous vous précipitez sur lui et en évitant quelques projectiles, vous vous retrouvez à l'entrée d'un cratère qui vous propulse dans les entrailles de la planète où vous attendent les autres morceaux de choix et de nombreux agresseurs ! Mais il faut absolument tenir le coup car plus vous accumulez de pièces détachées et plus Mag Max augmente son pouvoir et ses capacités de défense. Si, par un quelconque hasard ou mieux une remarquable adresse, vous parvenez à la fin d'une étape, vous devez affronter le chef des envahisseurs jusqu'à son anéantissement total avant de pouvoir passer au niveau suivant.
Ce logiciel a deux avantages certains : une bonne vitesse d'animation et un scrolling qui a le mérite d'être sans à coups. Pour ce jeu d'arcade, le décor est relativement diversifié et la tactique d'action permet de varier ses coups pour atteindre les adversaires maudits et tenaces...



COMPILATION





REVOLUTION (Arcade)
Avec REVOLUTION, vous sautez à pieds joints dans un jeu de balles diabolique... Vous avez huit niveaux différents et, dans chaque niveau, quatre problèmes à résoudre.
Le jeu a l'avantage de présenter à la fois une bonne animation et un graphisme soigné...
(Banc d'essai Amstar n° 7)

THE GREAT ESCAPE (Arcade/Aventure)
Scénario classique pour ce logiciel : nous sommes en 1942, en Allemagne et vous avez été capturé. Vous êtes alors prisonnier dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité. Qu'allez-vous faire ?... Mais vous évader, bien sûr !
(Banc d'essai Amstar n° 6)

CAULDRON II (Arcade)
Tous les ingrédients nécessaires à une bonne histoire de sorcellerie sont réunis dans ce logiciel : une chaumière, un palais, des monstres, un chaudron (indispensable !), une citrouille... et j'allais oublier : une sorcière !
Il n'est pas nécessaire de faire l'éloge de ce logiciel qui a connu un vif succès...
(Banc d'essai Amstar n° 1)

SORCERY (Arcade)
Après la sorcière, le sorcier ! Vous avez un grand voyage à effectuer, limité dans le temps, afin de libérer tous les autres sorciers pris au piège. Aurez-vous assez d'énergie pour mener à bien cette mission ?



MINITEL 32.28.19.79.

JEUX

TITRES	K7 D7
1000 BF	130/138 F
1942	77/118 F
3D BOXING	---/120 F
3D GRAND PRIX	82/121 F
3D MLA	128/173 F
3D STUNT RIDER	---/ 79 F
3D VOICE CHESS	81/113 F
5A0 DC	98/143 F
ABSURDITY	77/--- F
ACE	84/120 F
ACE OF ACES	88/130 F
ACROJET	85/143 F
ACTIVATOR	88/113 F
ACADEMY (TAU CETI II)	98/143 F
AFFAIRE SYDNEY	128/170 F
ALEX HIGGINS POOL	73/108 F
ALIEN 8	80/--- F
ALIEN BREAK-IN	85/--- F
ALIEN HIGHWAY	73/--- F
ALIENS	70/100 F
AMERICA'S CUP	81/123 F
AMERICAN FOOTBALL	80/--- F
ANNALS OF ROME	143/191 F
ANTIRIAD	90/124 F
ARKANOID	80/133 F
ARMY MOVES	85/135 F
ASPHALT	105/140 F
ATTENTAT (MILEDONNE)	88/--- F
ATTENTAT (NATHAN)	128/150 F
ATHANALFA	128/--- F
ATLANTIC CHALLENGE	80/--- F
ATTENTAT	---/148 F
AU REVOIR MONTY	88/128 F
AVENGER	73/128 F
BACK TO THE FUTURE	80/121 F
BAT MAN	54/117 F
BALLBLAZER	80/113 F
BARBARIAN	88/145 F
BARRY MAC GUIGAN	80/121 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	---/154 F
BATMAN	88/103 F
BATTLE FIELD GERMANY	111/154 F
BATTLE FOR BRITAIN	98/--- F
BATTLE FOR MIDWAY	92/--- F
BEACH HEAD II	82/121 F
BEACH HEAD I	88/115 F
BIG 4	82/135 F
BIG BAND	---/295 F
BIG TROUBLE	98/143 F
BIGGLES	88/121 F
BLADE RUNNER	73/--- F
BLUE RIBBON GAMES I	---/ 75 F
BLUE WAR	---/157 F
BOARD STARING	78/128 F
BOMB JACK II	81/139 F
BOMB JACK	85/ 98 F
BOULDERDASH III	80/111 F
BOULDERDASH	8./--- F
BOUNDER	80/108 F
BOUNTY BOB STRIKES BACK	78/--- F
BREAKTHRU	78/115 F
BRIDGE	98/--- F
BRIDGE (INFOGRAMES)	226/--- F
BRIDGE PLAYER 3	---/124 F
BUGGY	128/--- F
C.J.R.F.	8./--- F
CAMELOT WARRIORS	73/121 F
CAULDRON II	75/105 F
CAULDRON I	75/113 F
CAVERNES DE THERMOS	55/--- F
CENTRE COURT	75/--- F
CHEVALIERS BLANC	---/135 F
CITA BLIGHER	88/108 F
COBRA	80/114 F
COLOSSUS BRIDGE 4	117/117 F
COLOSSUS CHESS 4	77/111 F
COMETE DE HALLEY	---/150 F
COMMANDO	70/109 F
COMPUTION	72/--- F
CONTRACTION	88/--- F
CONTAMINATION	---/158 F
COSMIC SHOCK ABSORBER	80/143 F
COSTA CAPERS	57/--- F
CRAFTON	39/158 F
CRISTAL CASTLE	88/131 F
CYRUS CHESS	---/116 F
D.T.'s SUPERTEST	73/ 98 F
DANDY STAR	75/--- F
DARK MOTO	---/173 F
DARTS DE CHAMPION	133/188 F
DAN DARE	84/131 F
DANCING GIRL	100/125 F
DEATH	72/100 F
DEACTIVATORS	87/132 F
DELTA	51/--- F
DEEP STRIKE	84/ 98 F
DEFENDS DUNGEON	85/ 87 F
DEMAIN HOLOCAUSTE	---/188 F
DESERT FOX	80/121 F
DEVIL CROWN	80/113 F
DEVIL'S CASTLE	120/175 F
DIVISION BLINDEE	---/183 F
DONKEY KONG	77/121 F
DOORS OF DOOM	---/ 75 F
DOPPLEGANGER	73/--- F

TITRES	K7 D7
DOSSIER G	---/142 F
DR WHO	33/135 F
DRAGON'S LAIR I	82/ 98 F
DRAGON'S LAIR II	87/135 F
DRUID	75/108 F
DUEL	42/--- F
DUEL 2000	61/--- F
DUMBASACH	---/ 81 F
EAGLE NEST	99/145 F
EDEN BLUES	---/150 F
EIDOLON	53/ 75 F
ELECTRAGLIDE	---/115 F
ELEVATOR ACTION	87/121 F
ELITE	147/183 F
ENDURO RACER	94/125 F
EQUINOX	80/113 F
ERE DU VERSEAU	---/185 F
ESTEUS	119/133 F
ETHNOS	---/189 F
EXCALIBUR QUEST	---/152 F
EXPLODING FIST	86/--- F
EXPLORER	72/100 F



TITRES	K7 D7
EXPRESS RAIDER	83/117 F
F15 STRIKE EAGLE	75/105 F
FA CUP FOOTBALL	85/--- F
FATAL	---/182 F
FAIRLIGHT	80/140 F
FER ET FLAMME	---/222 F
FEU	118/151 F
FIFTH AXIS	90/121 F
FIGHTER PILOT	85/102 F
FIGHTING WARRIOR	82/208 F
FIGHTING WARRIOR EXP FIST	---/132 F
FIREBIRD	---/125 F
FORBIDDEN PLANET	88/131 F
FRANCK BRUNO'S BOXING	---/ 98 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	74/--- F
FRUITY FRANCK	73/--- F
FUTURE KNIGHT	80/121 F
GALVENIT	128/--- F
GALVAN	81/118 F
GAUNTLET	77/122 F
GHOST'N GOBLINS	72/--- F
GHOSTBUSTERS	88/--- F
GILLIGAN'S GOLD	82/--- F
GLADIATOR	75/121 F
GLASS	85/--- F
GLEN HODDLE SOCCER	---/ 75 F
GOLDEN RIDER	77/ 98 F
GOLDEN PATH	---/ 75 F
GOLF	---/121 F
GOLIATH	103/--- F
GOONIES	77/--- F
GRAPH	---/165 F
GREAT ESCAPE	85/ 98 F
GREEN BERET	77/121 F
GUNFRIGHT	107/--- F
H.M.S. COBRA	208/255 F
HACKER II	57/110 F
HACKER	---/ 74 F
HARDY	143/111 F
HARD HAT MACK	83/--- F
HANDBALL	81/--- F
HARRY & HARRY	---/182 F
HAWK II	---/152 F
HEAD OVER HEELS	81/ 75 F
HEARTLAND	98/106 F
HEART OF THE MAGIC	94/--- F
HI RISE	74/104 F
HIGHLANDER	82/--- F
HIGHWAY ENCOUNTER II	---/113 F
HIJACK	57/102 F
HISTOIRE D'OR	---/158 F
HIVE	88/121 F
HOWARD THE DUCK	80/--- F
HYPERSPORT	87/128 F
HYPERSPORT	73/109 F
IKARI WARRIORS	88/105 F
IMPOSSABALL	81/123 F
IMPOSSIBLE MISSION	54/114 F
INFILTRATOR	85/106 F
INTERNATIONAL KARATE	76/108 F
IT'S A KNOCK OUT	73/--- F
JACK THE NIPPER	88/128 F
JAIL BREAK	81/108 F



COMPILATIONS

TITRES	K7 D7
AMSTRAD GOLD HITS II	80/80 F
AVENGER	
BREAKTHRU	
DESERT FOX	
GOONIES	
KONAMI'S GOLF	
AMSTRAD GOLD HITS I	87/108 F
ALIEN 8	
BEACH HEAD II	
RAID	
SUPER TEST DECATHLON	
BIG 4	82/133 F
COMBAT LYNX	
CRITICAL MASS	
SABOTEUR	
TURBO ESPRIT	
DUET 1	80/135 F
3D BLP	
BUGGY II	
DEVIL'S CASTLE	
ZAXX	
COMPUTER HITS VOL 3	84/120 F
CAULDRON	
DYNAMITE DAN	
GEOFF CAPES STRONGMAN	
JUGGERNAUT	
THE DEVILS CROWN	
BRIGGLES	
FIVE STAR GAMES	84/120 F
EQUINOX	
SPIND IZZY	
THREE WEEKS IN PARADISE	
WHO DARES WINS II	
ZOIDS	
GREMLIN PACK	87/--- F
AVENGER	
FUTURE KNIGHT	
TRAILBLAZER	
HIT PACK II	87/133 F
1942	
ANTIRIAD	
COMMANDO 86	
FIGHTING WARRIOR	
JET SET WILLY II	
SCOOBY DOO	
SPLIT PERSONALITIES	
HIT PACK I	84/108 F
AIRWOLF	
BOMB JACK	
COMMANDO	
FRANCK BRUNO'S BOXING	
KONAMI'S COIN OP HITS	84/122 F
GREEN BERET	
HYPER SPORT	
MIKIE	
PING PONG	
YIE AR KUNG FU	
MASTERTRONIC II	---/ 73 F
LAST V8	
MOLECULE MAN	
PIPELINE	
MASTERTRONIC III	---/ 73 F
APPRENTICE	
GOLDEN TALISMAN	
SPEED KING	
MICRODOOL HITS VOL 1	88/138 F
WAY OF THE EXPLODING FIST	
REDHAWK	
ROCK'N WRESTLE	
STARION	
NOW GAME 4	98/--- F
BACK TO THE FUTURE	
DAN DARE	
RACKER I	
MISSION OMEGA	
SORECH	
OCEAN'S ALL STAR HITS	98/142 F
GALVAN	
KNIGHT RIDER	
MIAMI VICE	
SHORT CIRCUIT	
STREET HAWK	
TOP GUN	
PACK DISC	---/156 F
BUGGY II	
GALACHIP	
PACK FIL	---/138 F
GUNFRIGHT	
THE WAY OF THE TIGER	
V	
PACK UBI	141/--- F
DRAGON'S LAIR	
BYGMA II	
MRAS OLIDES	
STAR GAMES	98/123 F
BARRY MACGUIGAN	
BEACH HEAD II	
RESCUE ON FRACTALUS	
THE WAY OF THE TIGER	
THEY SOLD A MILLION	84/123 F
BEACH HEAD	
DECATHLON	
JET SET WILLY	
SABRE WULF	
THEY SOLD A MILLION II	84/131 F
BRUCE LEE	
KNIGHT LORE	
MATCH DAY	
MATCH POINT	
THEY SOLD A MILLION III	111/--- F
KUNG FU MASTER	
FIGHTER PILOT	
GHOSTBUSTERS	
RAMBO	
TRIPLE PACK	---/100 F
DEFENDER UN ETE	
BOTTLECANDLES	
SUPER SAM	

TOP 20

TITRES	K7 D7
DONKEY KONG	77/121 F
DRAGON'S LAIR I	82/ 98 F
FER ET FLAMME	---/222 F
IKARI WARRIORS	88/105 F
KNACK OUT	98/135 F
LA CITE PERDUE	---/188 F
LEADERBOARD	88/138 F
NEMESIS	117/145 F
NEMESIS	78/120 F
SAILING	85/124 F
SIGMA 7	87/132 F
SUPER CYCLE	81/122 F
YIE AR KUNG FU I	75/ 88 F
NINJA MASTER	22/--- F
CEAP CINE	---/125 F
CYRUS CHESS	77/110 F
MATH 6eme	130/154 F
GRAPHIC CITY	120/184 F
TASWORD	205/345 F
CABLE AMSTRAD CHAINE HIFI	50 F

TITRES	K7 D7
JAMES DEBUG & LEGNE SHOT	---/180 F
JEWELS DARKNESS	121/--- F
JIMMY BUSINESS	118/151 F
JOHNNY REB II	80/142 F
JUNGLE JANE	108/130 F
KAISER	85/--- F
KAT TRAP	57/ 88 F
KETTLE	73/121 F
KNIGHT GAMES	75/121 F
KNIGHT LORE	90/--- F
KNIGHT RIDER	73/--- F
KONAMI'S GOLF	77/131 F
KONAMI'S HITS	---/113 F
KRACK OUT	84/135 F
KUNG FU MASTER	78/120 F
KWAH II	76/--- F
L'ANNEE DE SANG	---/182 F
L'HERITIER	101/--- F
L'HERITAGE	143/183 F
L'ILE INFERNALE	118/151 F
LA CITE PERDUE	---/188 F
LA GUERRE	122/188 F
LA GESTE D'ARTILLAC	229/216 F
LA MALEDICTION DE THAAR	---/108 F
LATIN KIT ANDORN	84/--- F
LE CASSE	109/168 F
LE CRYSTAL BLEU	---/161 F
LE FINANCIER	75/--- F
LE PASSAGER DU TEMPS	---/188 F
LE SYNDROME	101/138 F
LEADERBOARD	88/128 F
LEADERBOARD TOURNAMENT	---/ 87 F
LES DENTS DE SA MERE	108/117 F
LES RIVES DU ROI AQUARIUS	108/187 F
LES PASSAGERS DU VENT II	251/251 F
LIGHT FORCE	75/120 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE	---/115 F
LORDS OF THE MIDNIGHT	54/--- F
LORD OF THE RINGS	95/132 F
LUCKY LUCK	---/198 F
M'SERVE	117/145 F
MAILMAN BURGER	107/145 F
MAC SOC	130/173 F
MAD MAX	75/118 F
MANDRAGORE	113/151 F
MANHATTAN 95	117/149 F
MARBLE MADNESS	100/--- F
MARBLE MADNESS LUXE	143/--- F
MANSTONE	---/177 F
MARTIANOIDS	98/--- F
MASQUE	---/148 F
MASSACRE A LA TOMATE	101/139 F
MERCENARY	87/188 F
METRO 2018	117/151 F
METRO CROSS	98/178 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	188/211 F
MEURTRES EN SERIE	188/227 F
MGT	99/173 F
MIAMI VICE	88/ 85 F
MIKIE DAYLERS	101/--- F
MICRO DEBABLE	150/187 F
MILLIONNAIRE	98/--- F
MISSION II	40/--- F



TITRES	K7 D7
MISSION ELEVATOR	85/121 F
MISSION OMEGA	80/114 F
MONOPOLY	---/109 F
MONOPOLY	130/184 F
MONTY ON THE RUN	51/108 F
MOVIE	79/117 F
NEMESIS	79/120 F
NEXOR	---/147 F
NEXUS	98/120 F
NICK FALDO	80/--- F
NIGHT BOOSTER	98/--- F
NIGHT GAMES	81/110 F
NODES OF YESOD	98/121 F
NOMAD	30/--- F
NOW GAMES 3	98/--- F
NUCLEAR DEFENSE	75/ 73 F
NUMEROLOGIE	105/--- F
OLYMPE	98/189 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE	223/240 F
ONE	98/143 F
OPERATION MARS	---/154 F
PACIFIC	88/--- F
PACMAN SUPER PAC	87/118 F
PANZA DRIVE	88/--- F

EDUCATIFS

TITRES	K7 D7
7 LOGICIELS VOCAUX	160/160 F
ALGEBRE 6eme 5eme	227/295 F
AMSTRAD A LA MATERNELLE	295/222 F
AMSTRADEUR	229/254 F
AMSTRADIVARIUS	103/--- F
ANGLAIS ASSIMIL	425/418 F
ANIMALIER	---/124 F
APPRENDS MOI A ECRIRE	---/176 F
APPRENDS MOI A LIRE	---/220 F
BALLADE OUTRE RHIN	147/189 F
BATAILLE DES ABEILLES	128/159 F
BEBE COMPLETE	173/173 F
BEBE COLORIE	173/173 F
BEBE COMPTE	173/173 F
BEBE ADDITIONNE	173/173 F
BIG BEN	135/180 F
CARTE D'EUROPE	137/161 F
CARTE DE FRANCE	---/188 F
CEAP CINE	---/125 F
COURS DE BASIC	91/188 F
DECOUVERTES ALGORITHMES	---/242 F
DESSIN 3D	---/207 F
ENIGME A OXFORD	152/208 F
EQUATIONS	138/158 F
ESPACE ET SOLIDE	---/147 F
FRANCE GEO	95/137 F
GEOMETRIE	---/151 F
GRAMMAIRE LANGUE FRAN I	---/158 F
GRAMMAIRE LANGUE FRAN II	---/158 F
KIT CM2 6eme	476/476 F
LES 4 SAISONS	---/158 F
MATH 3eme CYCLE	130/173 F
MATH 3eme	130/171 F
MATH 4eme	130/154 F
MATH 5eme	130/154 F
MATH 6eme	130/154 F
MICRO GEO	83/137 F
OPERATION DE BASE CM1 CM2	184/208 F
ORTHOGUS VOL 1	88/188 F
ORTHOGUS VOL 2	88/188 F
ORTHOGUS VOL 3	88/--- F
ORTHOGUS VOL 4	88/--- F
ORTHOGUS VOL 5	88/--- F
ORTHOGUS VOL 6	88/--- F
ORTHOGUS VOL 7	75/--- F
REVISIONS MATHS	283/--- F
SUPER PROF MATHS	400/443 F
VOCABULAIRES	98/121 F
VOCAGRAPHIC	98/--- F
VOCALPHABET	98/--- F

TITRES	K7 D7
PASSAGERS DU VENT 664	---/271 F
PASSAGERS DU VENT 6128	---/271 F
PAWN 6128	---/175 F
PING PONG	88/132 F
POSEIDON	---/130 F
PRICE OF MAGIC	58/--- F
PRODIGY	85/118 F
PROHIBITION	141/187 F
PROTENNIS	89/121 F
PSI 5 TRADING	87/123 F
PSYCHEDELIA	43/--- F
QUESTOR	75/113 F
RAID	88/137 F
RALLY II	84/--- F
RAMBO	61/--- F
RAMPARTS	94/143 F
RASPUTIN	85/--- F
REBEL PLANET	88/--- F
RED ARROWS	73/104 F
RED MOON	50/--- F
RED SCORPION	88/--- F
REDHAWK	78/--- F
RENEGADE	---/ 80 F
RESCUE ON FRACTALUS	74/--- F
RETURN TO OZ	81/--- F
REVOLUTION	85/120 F
ROBBOT	---/ 84 F
ROBIN OF SHERLOCK	85/--- F
ROBINSON CRUSOE	---/153 F
ROCK'N WRESTLE	86/--- F
ROCKY HORROR SHOW	73/127 F
ROOM 10	45/--- F
S.D.S. OWOIDES	118/151 F
S.D.S. SPACE	129/155 F
SABOTEUR II	88/133 F
SABOTEUR I	76/ 98 F
SAMES WOLD	42/--- F
SAI COMBAT	72/ 98 F
SAILING	85/124 F
SAMANTHA FOX STRIP POKER	73/111 F
SAN PABLO	118/--- F
SCRABBLE	98/136 F
SENTINEL	88/158 F
SCALEXTRIC	107/145 F
SCREAMING WINGS	87/128 F
SCOOBY DOO	73/106 F
SEPULCRI	84/--- F
SHADOW FIRE	80/ 98 F
SHAO LINS ROAD	84/142 F
SHOGUN	85/128 F
SHORT CIRCUIT	84/138 F
SIGMA 7	87/133 F
SILENT SERVICE	88/125 F
SILICON DREAMS	133/--- F
SKYFOX	83/132 F
SLAPSHOT	80/--- F
SOCCER 86	84/121 F
SOLO FLIGHT	78/118 F
SORCERY	73/--- F
SORCERY PLUS	---/111 F
SPACE HARRIER	88/110 F
SPACE SHUTTLE	71/103 F
SPINDIZZY	85/114 F
SPITFIRE 40	77/111 F
SPLIT PERSONALITIES	73/121 F
SPY VS SPY II	98/118 F
SPY VS SPY	---/ 81 F
STAR II	---/182 F
STAR	---/126 F
STAINLESS STEEL	---/124 F
STAR STRIKE II	73/117 F
STARGLIDER	127/155 F
STARION	88/--- F
STARQUAKE	70/108 F
STRANGE LOOP	73/117 F
STREET HAWK	73/--- F
STRIKE FORCE COBRA	88/143 F
STRIKE FORCE HARRIER	74/134 F

TITRES	K7 D7
STRIFE	128/198 F
SUB	57/--- F
SUBTERRANEAN STRYKER	---/ 86 F
SUPER CYCLE	81/122 F
SUPERMAN	58/--- F
SV REPORTER	---/138 F
SWEEVO'S WORLD	---/ 87 F
SWORD AND SORCERY	---/ 84 F
T.T. RACER	84/120 F
TLL	---/121 F
TANK COMMANDER	---/103 F
TAPPER	80/--- F
TARZAN	81/125 F
TAU CETI	72/--- F
TEMPEST	87/118 F
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	90/117 F
TERRAMEX	81/121 F
TENSION	80/138 F
TENTH FRAME	88/133 F
TERROR OF THE DEEP	88/143 F
THAI BOXING	58/ 85 F
THANATOS	80/120 F
THE DEVILS CROWN	---/120 F
THE HOBBIT	142/--- F



TITRES	K7 D7
THEATRE EUROPE	---/150 F
THESAURUS	85/ 86 F
THING	108/--- F
TIME TRAX	73/--- F
TOAD RUNNER	85/118 F
TOBRUCK	98/128 F
TOMAHAWK	77/118 F
TOP GUN	80/121 F
TRAFIC PANIQUE	128/151 F
TRAILBLAZER	78/118 F
TRAP D'OR	88/--- F
TRIVIAL PURSUIT	165/188 F
TUJAD	84/143 F
TURBO ESPRIT	73/--- F
TYPHOON I	---/128 F
ULTI MATA	85/138 F
V	---/138 F
VERA CRUZ	128/121 F
VOLLEY BALL	120/155 F
VULCAN	88/--- F
WARRIOR	85/--- F
WAY OF THE TIGER	78/110 F
WEREWOLVES	58/103 F
WHO DARES WINS II	---/121 F
WINTER GAMES	77/110 F
WINTER SPORT	80/121 F
WIZARDS LAIR	72/--- F
WORLD CUP CARNIVAL	85/ 85 F
WORLD SERIES	73/--- F
XARQ	80/121 F
XENO	87/110 F
XEVIOUS	87/130 F
YIE AR KUNG FU II	77/122 F
YIE AR KUNG FU I	75/ 88 F
Z SERVE DARE GAMES	84/--- F
ZAPS	128/173 F
ZOIDS	82/118 F
ZORDI	---/125 F
ZORRO	80/--- F

Grands Titres à Petits Prix

TITRES	K7 D7
[illegible]	

Accessoires et Matériels

TITRES	PRIX
CARTOUCHE DISQUE MUSIC TOYUS POLYPHONIQUE 12 VOIES	152 F
OPTION CLAVIER 4 OCTAVES	1082 F
CASSETTES VIERGES	
CASSETTES C-15	8 F
CORDONS	
CABLE AMSTRAD - CHAINE HIFI	50 F
CABLE MAGNETOPHONE 664/6128	80 F
PROLONGATEUR JOYSTICK 3 M	28 F
PROLONGATEUR JOYSTICK 1,5 M	20 F
RALLONGE ALIM + VIDEO 464	84 F
RALLONGE ALIM + VIDEO 664-6128	109 F
DIGITALISEURS	
ART DIGITIZER	880 F
EASY GRAPHIC DISQUETTE	847 F
VIDEO DIGITISER	811 F
DISQUETTES VIERGES	
DISQUETTES AMSOFT CF-2	28 F
FILTRES	
FILTRE ECRAN MONOCHROME	203 F
FILTRE ECRAN COULEUR	282 F
GRAPHISCOP	
GRAPHISCOP DISQUETTE	882 F
GRAPHISCOP CASSETTE	880 F
HOUSSES (MONITEUR + CLAVIER)	
HOUSSE 464 COULEUR	98 F
HOUSSE 464 VERT	98 F
HOUSSE 6128 COULEUR	98 F
HOUSSE 6128 VERT	98 F
IMPRIMANTE	
RUBAN POUR DMP 2000	73 F
MANETTES DE JEUX	
ARCTURUS	135 F
KONIX SPEED KING	115 F
MOONRAKER I	81 F
QUICK SHOT II	75 F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	158 F
PROFESSIONAL STANDARD	121 F
THE STICK	138 F
SERVEUR TELEMATIQUE	
MENTEL DISQUETTE	358 F
MENTEL CASSETTE	327 F
SYNTHETISEUR PARLANT FRANCAIS	
SYNTHE VOCAL TM DISQUETTE	415 F
SYNTHE VOCAL TM CASSETTE	381 F
VIDEO-CASSETTES	
CASSETTES VIERGES	
BULLETIN 1000 HMS 30 MN Au 2	88 F
BULLETIN 1000 HMS 30 MN Au 7	98 F
BULLETIN 1000 HMS 30 MN Au 8	88 F
BULLETIN 1000 HMS 30 MN Au 10	88 F

UTILITAIRES

TITRES	K7 D7
3D REGARDER	---/ 81 F
ADVANCED ART STUDIO	---/208 F
ADVANCED MUSIC SYSTEMS	---/241 F
ARCALC	183/--- F
ARNGUED	188/222 F
ART STUDIO	---/173 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	141/237 F
CALCUMAT	---/725 F
CARNET	---/ 95 F
COLBERT	---/185 F
COMMUNIQUER AVEC AMSTRAD	173/175 F
COMPACT MOVE	---/212 F
COUSSINS	98/--- F
DAMS	212/285 F
DATABASE	---/480 F
DATAMAT	---/525 F
DR DRAW	---/476 F
DR GRAPH	---/476 F
EASYART	84/--- F
ELECTRO KIT ARSENE	54/--- F
FOURTH PROTOCOL	127/--- F
GEST FICHIER+DUE.FAMILIAL	---/159 F
GRAPH X	---/174 F
GRAPHIC CITY	120/184 F
GRAPHIQUE STUDIO	---/180 F
GRAPHIX	---/400 F
INTEGRE PACK STOCK	---/392 F
LASER GENIUS	138/195 F
LASER BASIC	115/160 F
LASER COMPILER	198/--- F
LUDOSOLW	125/--- F
MAGIC PAINTER	---/ 98 F
MASTERFILE III	---/384 F
MASTERFILE III	---/345 F
MINI OFFICE 2	103/120 F
MULTIPLAN	---/499 F
MUSIC STUDIO	---/180 F
MUSIC SYSTEMS	113/176 F
PROGRAMMER	---/117 F
PROJECT PLANNER	---/323 F
RICHELIEU	148/161 F
SEN DRAW	188/223 F
STUDIO 3D	---/180 F
STACK MOVING	127/--- F
SYSTEM	107/--- F
SUPER PAINT	---/385 F
TASWORD	205/--- F
TASWORD + TASSPELL	---/345 F
TEXTOMAT	---/375 F
TOOL BOX	572/--- F
TRAITEUR GRAPHE	78/--- F
TURBO PASCAL	---/815 F
TURBO TUTOR	---/331 F
TURTLE GRAPHIC VISION	71/--- F
USE IT	71/--- F
WORDSTAR 664 6128	---/796 F
ZEN ASSEMBLEUR	150/--- F

CATALOGUE

DE LOGICIELS

PC

SUR SIMPLE

DEMANDE

A Renvoyer A CONTACT EURE _B.P. 937 _ 27 009 EVREUX Cedex

BON DE COMMANDE

TITRES	PRIX
DANS TOUS LES CAS PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+ 15F

☐ CONTRE - REMBOURSEMENT ____________ + 20F

TOTAL

☐ CARTE BLEUE

☐ MANDAT

☐ CHEQUE ______ VALIDITE __/__ Signature

Renseignements concernant votre ordinateur
☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D 7 ☐ K 7

NOM_Prénom ____________

ADRESSE ____________

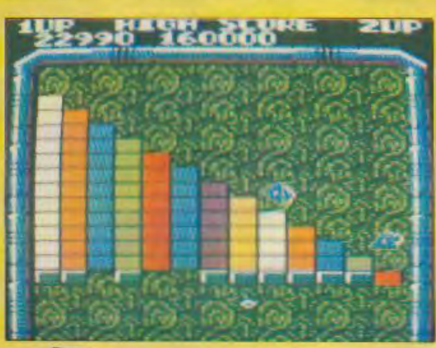
____________ Téléphone ____________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

LE HIT DES LECTEURS

Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.

Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	Print Master	Utilitaire imprimante	→
2	The Advanced Music System	Utilitaire musique	↗
3	Typhon	Compilateur basic	↘
4	Echosoft	Synthèse vocale	↘
5	The Advanced OCP Art Studio	Utilitaire dessin	↗



Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Arkanoïd	Arcade	↗
2	Le Passager du Temps	Aventure	↘
3	Short Circuit	Arcade/Aventure	↘
4	Dragon's Lair II	Arcade	↗
5	Relief Action	Aventure	↗



Place Interfaces	Nom	Type	Progression
1	Digitaliseur d'images	Jagot et Léon	→
2	Synthétiseur vocal	TMPI	↗
3	Scanner	Dart	↘
4	Multiface 2	Romantic Robot	↘
5	Mirage Imager Turbo	Duchet	→

CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

Nom du logiciel	Editeur
ACADEMY	CRL
COMPILATION	FIL
ENDURO RACER	Activision
INERTIE	Ubi Soft
LEVIATHAN	English Software
MERCENARY	Ubi Soft
SCALEXTRIC	Leisure Genius
THE PAWN	Rainbird

LE COIN DES AS

LES NOUVEAUX PRETENDANTS AUX MARCHES DU PODIUM :


Richard AZOULAY


Olivier DUPEYROUX

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...
Le tableau ci-dessous fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records !
Alors, tous à vos joysticks...

BOMB JACK	1 489 340	Christian JACQUIN
GREEN BERET	4 274 580	Gérard BROUSSE
IKARI WARRIORS	7 397 300	Janek PIETRAS
SPINDIZZY	72 % of screens 44 % of jewels 58 % of game	Bernard GASQUARD
WINTER GAMES		
- Biathlon	3,56	Richard AZOULAY
- Bobsled	25,94	Nicolas POURCHET
- Speed skating	0:28,1	Sébastien BEBIN
- Sky Jump	235,4	Richard AZOULAY Jean-Marie MENARD
YIE AR KUNG-FU	6 284 420	Olivier DUPEYROUX

Vous lisez leurs noms chaque mois ; certains d'entre eux figurent au palmarès depuis plusieurs mois !...
Aujourd'hui, voici quelques photos accompagnées de la durée de vie de leurs plus hauts scores respectifs (encore imbattus à ce jour...). Réussirez-vous à les détrôner ?

7 Mois!

Jean-Marie MENARD

4 Mois!

Bernard GASQUARD

2 Mois!

Nicolas POURCHET

2 Mois!

Gérard BROUSSE

BON DE COMMANDE

AMSTAR (n° 1-n° 8)
☐ Cassette (Franco de port) 45 F ____
☐ Disquette (Franco de port) 110 F ____

TOTAL GENERAL FRANCO____

Port en sus 10 % pour envois par avion

Nom : ________ Prénom ________

Adresse :________________________

Code postal : ______ Ville : ______

Date :________ Signature :________

Merci d'écrire en majuscules.

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM. Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

LISTINGS D' AMSTAR



Il est maintenant possible de se procurer tous les listings, parus dans AMSTAR depuis le premier numéro, prêts à l'emploi sans être obligé d'attraper des crampes dans les doigts pour cause d'utilisation prolongée de votre clavier !...
En effet, nous les avons tous regroupés sur cassette ou sur disquette : vous avez ainsi 11 jeux à votre disposition (du n° 1 au n° 8 inclus). Si vous êtes intéressé, remplissez le bon de commande ci-contre mais, attention, le tirage étant limité, les commandes seront honorées dans la limite du stock disponible. (Alors, soyez les plus rapides !...).

ABONNEZ-VOUS !

Je m'abonne à AMSTAR pour 1 une durée de 1 an.
(11 numéros) .... 100 F
Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de SORACOM.
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Signature

CADEAU

Le Hors-Série

N°1

DE CPC

avec une cassette

Bulletin d'abonnement à découper et à renvoyer. à AMSTAR. Service abonnements. La Haie de Pan, 35170 BRUZ.

FAITES 36.15 ET TAPEZ MHZ

CE QUE VOUS OFFRE NOTRE SERVICE SUR MINITEL

Nous disposons d'un service MINITEL
que de nombreux lecteurs connaissent bien maintenant.
Outre l'information diffusée,
il devient un instrument de dialogue permanent
entre vous et notre rédaction.

NOS REVUES

Dès que la revue est chez l'imprimeur, le sommaire apparaît sur la page concernée.

Le lecteur peut également y trouver la liste des produits spécifiques à sa revue (disquettes, cassettes, livres).

LA BOITE A LETTRES

Déjà utilisée par des lecteurs de CPC et de Mégahertz, elle vous permet de poser vos questions techniques chaque jour – 24h sur 24h – sans avoir à attendre que la ligne de téléphone soit libre les mercredi et vendredi.

Les correspondances sont relevées chaque jour !
De plus, vous pouvez, entre lecteurs, écrire, recevoir des messages, faire des échanges techniques.

Les boîtes à lettres sont ouvertes sous votre pseudo aux normes télématiques.

LES PETITES ANNONCES

24h sur 24h, 7 jours sur 7, elles sont accessibles. Nous venons d'améliorer ce service. Depuis le 1er janvier 1987, c'est chaque jour que les annonces sont mises en place. De plus, vous pouvez **DIRECTEMENT** passer vos annonces sur le serveur.

DES INFORMATIONS

Des informations sont à votre disposition et régulièrement mises à jour, ainsi que les éventuelles corrections de listings en cas d'erreur.

NOS PRODUITS

Nos nombreux revendeurs peuvent utiliser le MINITEL pour passer commande. L'ensemble des produits disponibles est présenté. Nous avons simplifié au maximum la procédure. Lecteurs et revendeurs peuvent aussi vérifier si le produit est disponible et quel est son prix de vente public.

36.15, TAPEZ MHZ ET FAITES VOTRE CHOIX



COSA NOSTRA
ARCADE
ET AVENTURE...
PURE ET DURE!!!
loriciels
COSA NOSTRA
THE LAST MISSION
loriciels
THE LAST MISSION
MICROÏDS
LIVINGSTONE SUPONGO
LIVINGSTONE
DISTRIBUES PAR
LORICIELS
81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL
TÉL.: (1) 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F
OPERA SOFT